

トム・クランシー原作2タイトル発表！／『Halo 2』徹底攻略／『DOAU』カレンダー

Xbox専門情報誌

# ファミ通Xbox

FAMITSU XBOX

2005 FEB. 2月号

特別定価 630Yen

ファミ通.com

緊急速報
トム・クランシーシリーズの続編がいよいよ日本上陸！
スプリンターセル：パンドラトゥモロー
レインボーシックス3：ブラックアロー

特報
リアルタイムウォーバトル、ついに発売！
キングダムアンダーファイア ～ザ・クルセイダーズ～

すべてのゲームモードを公開！
アウトラン2

欧米で大ヒット中のアクションRPG！
Fable

スパイクアウト バトルストリート
レッド・デッド・リボルバー
メックアサルト2
ウルトラパズルボブル

3大ゲーム総力特集！

キャンペーン後半とマルチプレイを大攻略！
## Halo 2

フロム・ソフトウェアが放つロボアクションも攻略開始
## メタルウルフカオス

まだまだ続く！ 徹底攻略！
## DEAD OR ALIVE Ultimate

特別付録
## DEAD OR ALIVE Ultimate 2005年カレンダー

攻略
ガングリフォン アライドストライク
フェイタルフレームII クリムゾンバタフライ
ファントムダスト
ブリンクス2：バトル・オブ・タイム＆スペース
ヒットマン：コントラクト
トゥルー・クライム：STREET FROM LA


跳馬・美女・絶景
Xbox Live™で新たな伝説を走れ。
ドライビングゲームという1つの歴史を創った
「アウトラン」、その正統な後継たる
「アウトラン2」がついに降臨! アーケードそのままの
クオリティ、家庭用ならではの追加要素、
Xbox Liveによる火花散るバトル、
ドライブゲームの最高峰がここに誕生!!
SEGA PRESENTS
OutRun2
OutRun2
○セガ ○ドライビング
○Xbox Live：オンライン対戦、スコアランキング対応
○好評発売中
○希望小売価格 6,800円(税抜)
コレクターズパッケージ
初回生産限定特典：レア音源楽曲(14曲)収録
「OutRun2 Sound Tracks -SIDE B-」・ライナーノート
CERO 全年齢
SEGA
Ferrari
©SEGA,2003-2005 All trade marks used with permission of the owners. AMD, the AMD ARROW logo and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc.
©2004-2005 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox ロゴ, Xbox Live, Live ロゴは、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。
XBOX
it's good to play together


オレを超えられるか。
大決戦！ Xbox Live™
ますます盛り上がる、Xbox Live対応のアーケード強力タイトル。全タイトル特典つきコレクターズパッケージで、続々登場中だ。今ならXbox Live 2ヶ月間無料カードが付いて、さらにヒートアップ必至。あの日のコーフンよ、甦れ！
ウルトラパズルボブル
特典XX、入ってる。
○タイトー ○アクションパズル
○Xbox Live：オンライン対戦、ランキング対応
○1月27日発売予定
○希望小売価格 4,800円（税抜）
THE KING OF FIGHTERS 2002
特典XX、入ってる。
○SNKプレイモア ○対戦格闘
○Xbox Live：オンライン対戦、ランキング対応
○今冬発売予定
○希望小売価格 4,800円（税抜）
GUILTY GEAR ISUKA
ギルティギアイスカ小辞典、入ってる。
○アークシステムワークス ○対戦格闘
○Xbox Live：オンライン対戦、スコアランキング対応
○2004年12月16日 発売予定
○希望小売価格 4,800円（税抜）
SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS
ポストカードセット、入ってる。
○SNKプレイモア ○対戦格闘
○Xbox Live：オンライン対戦、ランキング対応
○好評発売中
○希望小売価格 4,800円（税抜）
PSYVARIAR 2 EXTEND EDITION
特製ポストカード、入ってる。
○サクセス ○縦スクロールシューティング
○Xbox Live：スコアランキング対応、リプレイデータアップロード・ダウンロード
○好評発売中
○希望小売価格 4,800円（税抜）
あらし
※コレクターズパッケージは、限定版のため数に限りがございます。店頭にてご確認ください。
Xbox Live 2ヶ月間無料キャンペーン*
キャンペーン対象のXbox Live対応タイトルに同梱されている「Xbox Live 2ヶ月間無料カード」でXbox Liveに登録すれば、2ヶ月間Xbox Liveの基本サービスを無料で利用できます。
＊キャンペーンの詳細は、ホームページ上でご確認ください。http://www.xbox.com/jp/Live ＊キャンペーン対象ソフトにはシールが貼られています。
Xbox Liveのご利用には、Xbox本体、ブロードバンド環境、クレジットカードが必要です。
SNK SUCCESS TAITO
キャンペーンサイトに集まれ！ www.xboxarcade.jp
XBOX
it's good to play together
©EOLITH CO.,LTD.2002 ©SNK PLAYMORE ※「THE KING OF FIGHTERS」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。©SNK PLAYMORE 2003 ©CAPCOM CO., LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED. ©SUCCESS Corporation 2002-2004 ©SKONEC Entertainment Corporation 2002-2004 ©Sammy/ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd. ©TAITO CORPORATION 1994,2004 ALL RIGHTS RESERVED ©2004 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft、Xbox、Xboxロゴ、Xbox Live、Liveロゴは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。©Mitsuru Sugaya /Orange Planning Inc.
XBOX LIVE



METAL WOLF
メタルウルフカオス
SPIKEOUT
METAL WOLF CHAOS
重火器が織りなす、破壊のカタルシス。
アメリカ合衆国大統領となり、真の正義と自由を取り戻せ。
破壊戦闘アクションゲームが登場。
フロム・ソフトウェア
破壊戦闘アクション
Xbox Live®：コンテンツダウンロード、スコアランキング
好評発売中 希望小売価格 6,800円(税抜)
スパイクアウト バトルストリート
最大4人、オンライン協力プレイを体感せよ！
最強のギャングがストリートを制覇する…！
圧倒的なパワーですべての敵を叩き壊せ!!
セガ
オンラインアクションバトル
Xbox Live®：オンライン協力プレイ
2005年発売予定 希望小売価格 6,800円(税抜)
熱いぜ!!
本能を刺激する、バトルシーンが目白押し
遊ぶに、ココ(け)!


KINGDOM UNDER FIRE
THE CRUSADERS
Tom Clancy's
RAINBOW SIX 3
BLACK ARROW
キングダムアンダーファイア ～ザ・クルセイダーズ～
轟く勝鬨! 閃く剣光! これぞ戦場のリアリズム
剣や魔法を駆使し、数多の部隊を率いて戦いの終止符を討て!
「これが戦争!」リアルファンタジーウォーゲーム。
ジャレコ
リアルタイムウォーバトル
Xbox Live™：オンライン対戦
2005年1月27日発売予定 希望小売価格 6,800円(税抜)
トム・クランシー シリーズ レインボーシックス3 ブラックアロー
エリート部隊「レインボー」を率いて、突入せよ!
手に汗握るテロとの戦いは、今まさに起こり得る世界危機!
特殊部隊アクションの名シリーズ最新作。
ユービーアイソフト
特殊部隊アクション
Xbox Live™：オンライン対応
2005年3月10日発売予定 希望小売価格 4,800円(税抜)
Xbox™ プラチナパック 3
好評発売中 19,000円(希望小売価格 税抜)
Xbox 本体に、ブリンクス 2、トップスピン、
プロジェクト ゴッサム レーシング 2(プラチナコレクション)、
ヘイロー(プラチナコレクション)の人気4タイトル、
そしてDVD再生キットと Xbox Live の2ヶ月間無料カードを
セットにしたバリューパックです。
※パッケージは、実際のものと異なる場合があります。
©2004 FromSoftware, Inc. All rights reserved. ©SEGA CORPORATION, 2004 ©2004 PHANTAGRAM CO., LTD. All rights reserved. ©2004 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, the Ubisoft logo, and the Soldier Icon are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Rainbow Six, Rainbow Six Black Arrow, Red Storm, and the Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. ©2004 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox ロゴ、Xbox Live、Live ロゴは米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。
FROM SOFTWARE
UBISOFT
XBOX
it's good to play together
XBOX LIVE



大胆に破壊しつくすか。
緻密に戦略を駆使するか。
MECHASSAULT 2
メック アサルト2：ローンウルフ LONE WOLF
Microsoft game studios
fasa studio
メック アサルト2：ローンウルフ
2005年1月20日発売予定
希望小売価格 6,800円(税抜)
前作発売から一年半の時を経て、あの名作がパワーアップして登場。巨大戦闘ロボット「バトルメック」を豊富なバリエーションから選べるのはもちろん、今回からはチョイスしたメックから降り、その他の多種多様な乗り物を操ることが可能に。シングルプレイヤーモードもそのストーリーに一層の深みを増し、Xbox Live対応の究極のマルチプレイヤー対戦でも、破壊の自由度やスケール、メカの進化ぶりに目をみはるばかり。さあ今、選ばれしメックウォリアたちの新たな戦いがはじまる。
www.Mech2.jp
CERO 12
XBOX
it's good to play together
XBOX LIVE

# C O N T E N T S

オススメ3大ゲーム大攻略!!!


禁断のスーパーテクニック情報満載！
**Halo 2** ヘイロー2 **020**

序盤6ミッションを徹底攻略！
**METAL WOLF CHAOS** **032**

隠しキャラついに登場!! 対人戦も充実！
**DEAD OR ALIVE Ultimate** **040**


## 緊急速報


| | |
|---|---|
| トム・クランシーシリーズ スプリンターセル パンドラトゥモロー | 016 |
| トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3 ブラックアロー | 018 |


## X SPECIAL


| | |
|---|---|
| キングダムアンダーファイア ～ザ・クルセイダーズ～ | 051 |
| Fable | 058 |
| OutRun 2 | 064 |
| スパイクアウト バトルストリート | 066 |
| レッド・デッド・リボルバー | 068 |
| メック アサルト2：ローンウルフ | 070 |
| ウルトラパズルボブル | 072 |


## X 攻略


| | |
|---|---|
| GUNGRIFFON Allied Strike | 080 |
| ファントムダスト | 084 |
| FATAL FRAME II Crimson Butterfly | 088 |
| ヒットマン：コントラクト | 092 |
| トゥルークライム：STREETS OF LA | 093 |
| プリンクス2 バトル・オブ・タイム&スペース | 094 |


## Xbox International


| | |
|---|---|
| ワーコレGARAGE<br>ROCKY：Legends／X-MEN：Legends<br>SWAT：GLOBAL STRIKE TEAM | 098 |
| 海外ゲーム MANIAX | 100 |
| Xbox Liveで使える英会話講座 | 102 |



| | |
|---|---|
| ファミ通Xbox Express | 008 |
| New Game Cross Review | 013 |
| Team NINJA FREAKS | 048 |
| READER'S box | 074 |
| プリンクス通信 | 096 |
| Xboxコミュニティーライフ | 104 |
| MY Xbox GAME LIFE | 105 |
| 編集長日記 | 109 |
| X COMING SOON | 112 |
| X Schedule | 113 |
| X Present&アンケート | 114 |





発行所 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 Tel03-5433-7850（営業局）


### スペック内 記号の見かた

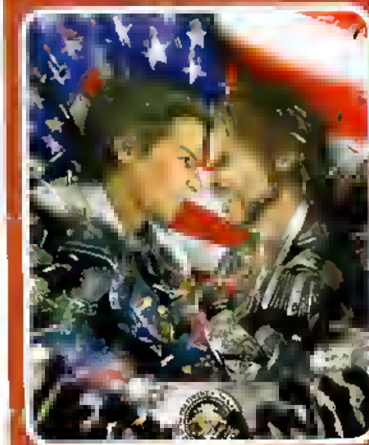
● プレイ人数
最大4人 =本体のみでは、最大4人プレイの意
最大16人 =システムリンク時は、最大16人プレイの意
—— —— =ともにプレイ人数が未定の場合

● 対称年齢内 コンテンツディスクリプター（内容表示）アイコン
=恋愛 =恐怖 =飲酒・喫煙
=セクシャル =ギャンブル =麻薬
=暴力 =犯罪 =言葉・その他

● Xbox Live 内アイコン
OP =オンライン プレイ
OP 最大8人 =オンラインプレイは、最大8人の意
OP —— =オンラインプレイ人数が、未定の場合
DL =コンテンツダウンロード
VC =ボイスチャット
SR =スコアランキング

ファミ通 Xbox 2月号

COVER



「METAL WOLF CHAOS」
©2004 FromSoftware, Inc. All rights reserved.
デザイン：山本和幸

特別付録
**DEAD OR ALIVE Ultimate カレンダー2005**



ファミ通Xboxホームページアドレス
http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

## GAME INDEX

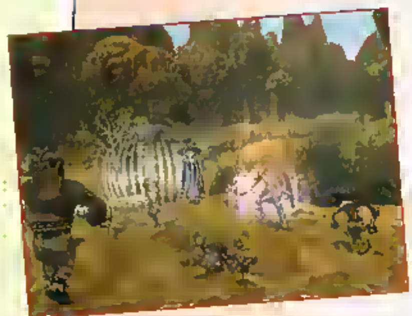

| | |
|---|---|
| OutRun 2 | 014,064 |
| ウルトラパズルボブル | 014,072 |
| X-MEN：Legends | 014,098 |
| GUNGRIFFON Allied Strike | 080 |
| キングダムアンダーファイア ～ザ・クルセイダーズ～ | 014,051 |
| スパイクアウト バトルストリート | 066 |
| SWAT:GLOBAL STRIKE TEAM | 099 |
| デジモンワールドX | 013,112 |
| DEAD OR ALIVE Ultimate | 040 |
| トゥルークライム：STREETS OF LA | 093 |
| トム・クランシーシリーズ スプリンターセル パンドラトゥモロー | 016 |
| トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3 ブラックアロー | 018 |
| ヒットマン：コントラクト | 092 |
| ファントムダスト | 084 |
| FATAL FRAME II Crimson Butterfly | 088 |
| Fable | 058 |
| プリンクス2 バトル・オブ・タイム&スペース | 094 |
| Halo 2 | 020 |
| METAL WOLF CHAOS | 013,032 |
| メック アサルト2：ローンウルフ | 013,070 |
| レッド・デッド・リボルバー | 068 |
| ROCKY：Legends | 014,098 |

## 年末スペシャルアンケート実施!!
# ビッグタイトルのリリースから発売延期まで盛りだくさん！ 読者&販売店が選ぶ2004年のXbox10大ニュースはこれだ！

2002年2月22日に発売されて、3度目の年末を迎えたXbox。ビッグタイトルの発売延期や本体の新バージョンがリリースされるなど、何かと話題豊富だった2004年もいよいよ終わり。そこで今回は、Xboxユーザーと販売店に総力アンケートを実施。2004年のXbox関連ニュースで、印象に残ったトピックを選んでもらった。ユーザーに対しては、ファミ通Xbox公式サイトのBBSに会員登録をしている方を対象にメール形式に、販売店にはファクスにて、それぞれアンケートを行った(有効回答数・ユーザー/302、販売店/70)。さて、この1年でもっとも印象に残った出来事は何だったのか？

その結果はというと、やはりというべきか、"『トゥルーファンタジー ライブオンライン』の開発中止"がダントツの1位。2位以下を倍以上のポイントで引き離しての数字。前例をみないキラータイトルの開発中止ということで、Xboxユーザーのみならず、ゲーム業界全体でも大きな関心を集めたトピックだった。2位は、全世界のXboxユーザーが待ち望んでいた"『Halo 2(ヘイロー2)』の発売"。3、4位は『DEAD OR ALIVE Ultimate』関連と、ソフトの話題が上位を独占する結果に。ハード関連の話題も一段落し、よくも悪くもソフトが注目された、2004年のXboxだったと言えるだろう。

### 1位 『トゥルーファンタジー ライブオンライン』開発中止 393ポイント



2002年9月に開催された東京ゲームショウ2002で発表されて以降、Xboxを牽引する最大のキラータイトルとして期待されてきたMMORPG『トゥルーファンタジー ライブオンライン』(TFLO)が開発中止！ ベータプログラムへの参加者募集までしての開発中止の決定に、激怒するファンも多かった。「しっかりとした説明がなされていないところに憤りを感じる」(ユーザー)といった意見も。

### 2位 『Halo 2(ヘイロー2)』発売!! 179ポイント

全世界で500万本以上を販売した、Xbox最大のヒット作の続編がいよいよ発売。しかも、Xbox Live対応ということで、ユーザーの期待はいやが上にも高まった。販売実績などでは『DOAU』に先を譲るものの、熱狂ぶりで2位にランクイン。とくにユーザーからの支持も厚く、「Xbox Liveが最高。練りこまれたゲーム性に脱帽。クラン戦にもハマッています」(ユーザー)など熱狂的な意見が多数。



### 3位 『DEAD OR ALIVE Ultimate』の発売日が2度にわたり延期 153ポイント



発売日まで発表したうえでの2度の延期は、ユーザーや販売店にとってショックだったようだ。それが、2004年のXboxを代表するタイトルのひとつだっただけになおさらだろう。「2度にわたる発売延期で、さすがに買う気が失せました」、「待った甲斐がありました」(いずれもユーザー)という容認派と否定派の意見が半分半分だった。

### 4位 『DEAD OR ALIVE Ultimate』が発売 132ポイント

『DOAU』関連ニュースが3、4位に。2004年はいかに同作が注目を集めていたかがわかる。販売店のアンケートでは、このトピックは2位に入っており、2004年のXbox最大の販売本数を記録した『DOAU』が、好印象を与えていたことがわかる。それだけに、発売延期はより残念だったのかも。



### 5位 坂口博信氏がマイクロソフトのハード向けにソフトを開発!? 117ポイント



2004年のXbox関連ニュースで、もっともうれしいサプライズはコレ！ 元スクウェアの坂口博信氏が、週刊ファミ通のインタビューの中で(2004年12月10日号)、「マイクロソフトのハードでソフトを開発」という回答が!? 詳細などは一切明らかにされていないが、これは本当に期待大！

※ポイントは、ユーザーと販売店の有効回答数の比率を割り出して計算しました。

# かすみちゃんブルーのトピックが上位に Xbox ビデオチャットも話題性で健闘

最近の話題ということもあってか、"『Halo 2』の全世界での販売本数が500万本を突破"が6位に入ったが、それ以下で目立つのは、Xboxかすみちゃんブルーの話題。"発売延期"と"発売"が、それぞれ7、8位にランクインした。Xboxかすみちゃんブルーは、とくに販売店サイドでの関心が高かったようで、発売延期がいかにお店をやきもきさせていたかがわかる。さらに、10位には、Xbox ビデオチャットが飛び込んだ。販売台数はいまひとつ伸び悩んでいるものの、新しいコミュニケーションツールとしての注目度は十分のようだ。また、9位には、前半のXbox市場を牽引した『NINJA GAIDEN』が入った。Xboxかすみちゃんブルーなども含めると、上位トップ10のうちで、Team NINJA関連は5つもランクインしており、Xboxにおける根強い人気のほどをうかがわせた。

## 2004年10大ニュースへのおもな意見

### 読者の声

●『TFLO』の開発中止は本当にショックでした。Xboxの火が消えるのではないかと不安になりました。(35歳男性 自営業)

●『TFLO』はベータプログラムの募集までしておいての開発中止には腹が立つ。これがもとでXbox Liveを解約した友だちも多い。(28歳男性 学生)

●『TFLO』の開発中止は、ユーザーに対する裏切り行為。こんないい加減なことでは、つぎのハードにも影響があると思う。(31歳男性 大学生)

●Xbox期待の1作『Halo 2』のために、本体を購入。(17歳男性 学生)

●『Halo 2』はXbox Liveが最高。そのためほかのゲームの人が減ってたいへん。(26歳男性 フリーター)

●あまりにユーザーを待たせ過ぎての延期につぐ延期。おかげで『DOAU』熱が冷めた。(31歳男性 フリーター)

●『DOAU』の発売延期は、妥協をしないものいいけど、発売日を守ってほしいと思う。(31歳男性 会社員)

●『DOAU』の予約券を、11ヵ月も財布に。我ながら、よく失くさなかったと思う。(38歳女性 地方公務員)

●『DOAU』はXbox Liveの世界観が変わるほどの充実した機能に、ほかのゲームが手を抜いているような印象を受けました。(28歳男性 自営業)

●坂口さんが開発していると聞いて驚いた。マイクロソフトのスタッフが表に見えないところで、努力している成果だと思う。(20歳男性 学生)

### 販売店の声

●『TFLO』をプレイするために本体を購入した方もかなり多かったので、その後のダメージが甚大だった。(兵庫県)

●『TFLO』は新規ユーザーを獲得するための希望の星だったので、開発中止にはがっかりです。(長崎県)

●『TFLO』開発中止後、本体を手放す人もかなり多かった。(愛知県)

●『Halo 2』は日本では不人気のFPSでここまでの人気は立派。純粋に内容で売った数少ないソフト。(栃木県)

●発売後、即完売だった『Halo 2』の人気の高さには驚き。(神奈川県)

●『DOAU』は、発売日が2度も変更されると、さすがに予約が受けづらくなってしまう。(福岡県)

●『DOAU』の発売延期は販売面では大きなマイナスはなかったものの、メンタルな部分での、お客様への影響力が大きかったのでは。(宮城県)

●『DOAU』の発売日前後はほかのソフトも好調で、さすがキラーソフトといったところです。(鹿児島県)

## 6位 『Halo 2(ヘイロー2)』の全世界での販売本数が500万本を突破！ 85ポイント



北米における初日の出荷だけで240万本を超えた『Halo 2』だが、全世界の販売本数が、早くも500万本に。前作を遥かに凌ぐハイペースに得票が集中した。一方で、日本の販売本数が40000本程度なのと比較して、「日米の温度差を感じる」(ユーザー)との意見も。

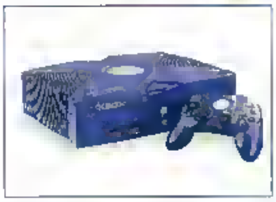
## 7位 Xboxかすみちゃんブルーが発売延期 57ポイント



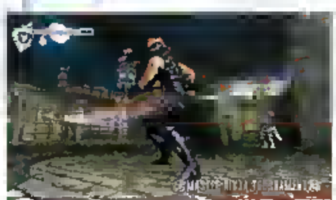
ある意味、ソフト以上にファンをやきもきさせたXboxかすみちゃんブルーの発売延期。「ソフトはしかたないけど、せめてXboxかすみちゃんブルーだけでもさきに出してほしかった」(ユーザー)、「このために本体を待ち続けたお客様が気の毒」(販売店)との意見も。また、抱き枕のデザインが、変わってしまったことを惜しむ声もあったぞ。

## 8位 Xboxかすみちゃんブルー発売 47ポイント

本体の色違いバージョンとして発売されたXboxかすみちゃんブルー。「とうとう我が家にも2台目のXboxが」(ユーザー)など、既存ユーザーの購入が多かったようだが、購入者は総じて大満足の様子。限定で5000台用意された本体は、あっという間に売り切れた。



## 9位 『NINJA GAIDEN』発売 38ポイント



Team NINJAが"究極のアクションゲームを"と意気込みを込めて開発した本作。その思いはユーザーに伝わったようで、「きわめて質の高いアクション」(ユーザー)など、高評価が大半を占めた。なかには「少し難しすぎるかも」(ユーザー)などの意見も見られた。

## 10位 Xbox ビデオチャット発売 32ポイント

日本主導によるXbox Liveの新しいコミュニケーションの提案ということで、大きな期待をもって投入されたXbox ビデオチャット。セールス的には若干苦戦気味ではあるものの、話題性は十分で、その存在も浸透しているようだ。あとは、普及を待つのみ？




## 記者の目

期待作の開発中止や発売延期など、決して名誉とは言えない話題が上位を占めてしまった2004年のXbox。とくに1位になった『トゥルーファンタジー ライヴオンライン』の開発中止は、かなり衝撃的だったようで、全体の7割近い得票を集める結果となった。しかも、具体的な理由を見てみると、「開発中止の決定はユーザーをバカにしている」(ユーザー)といった怒りに満ちたものがかなり多く、メーカーに対するユーザーや販売店の根強い不信感をうかがわせた。マイクロソフトはこういったユーザー、販売店の声を、より真摯に受け止めたほうがいいのではないかと思わせるような結果だった。

一方で、『Halo 2』や『DOAU』など、良質のタイトルが軒並み高い得票を獲得しているのも2004年の特徴。10位以降でも、『鉄騎大戦』の発売(13位)や『METAL WOLF CHAOS』の発売(14位)など、オリジナルタイトルが着実にランクインしているのは、とても明るい話題と言えるだろう。着実に、Xboxタイトルよさが認知され始めているのではないか。次世代マシンの発表などが予想される2005年は、2004年以上の盛り上がりを期待したいところだ。(F)

# 年末スペシャルインタビュー キーパーソンが振り返る2004年のXboxは？

昨年10月にXbox事業本部長に就任して以降、数多くの施策を打ち出してきた丸山嘉浩氏。その成果は着々と実を結びつつある。そんな氏に2004年を振り返ってもらった。

## それなりにソフトが揃えられた 2004年は自己評価で75点

―2004年のXboxを振り返ってみての感触を教えてください。

**丸山** 2003年の10月に現職に就任してから1年以上経つのですが、この1年でいちばん力を入れたのは、やはりタイトルの充実ですね。海外や日本のメーカーに働きかけて、いかに多くのタイトルをユーザーに供給していくか、というのが大きな課題でした。「月8本はリリースする」という就任当初の公約は果たせなかったのですが、平均して月4～8タイトルは出すことができました。2004年のトータルリリース本数は58本で、前年の実績を上回りましたし、それなりの成果は挙げられたのではないかと思っています。年末商戦には、『Halo 2(ヘイロー2)』やテクモさんの『DEAD OR ALIVE Ultimate』などもお届けできましたし、質的にもかなり高いものが提供できました。もうひとつの課題は、いかにXbox Live対応タイトルを増やすかということでしたが、こちらも2004年だけで40タイトル近くを揃えることができました。そういう意味では、タイトル的にはある程度納得のいく年だったように思います。

――タイトル以外の部分では？

**丸山** Xboxプラチナパックには手応えを感じていますね。2004年には2回プラチナパックをリリースしたのですが、確かな販売実績がありました。同梱ソフトとして、メーカーのオススメを明確にできますし、Xbox Liveの2ヵ月無料カードなどもついていますので、初心者には最適のセットになっていると思います。このシリーズは、今後も継続していきたいですね。あとは、Xbox ビデオチャットの発売が印象深い。新しいコミュニケーションツールの提案を日本主導で行うことができたということで、かなり期待しています。Xbox ビデオチャットに関しては、今後はゲームとうまく連繋できるようにしていきたいですね。

――では、2004年を振り返って、自己採点すると何点くらいですか？

**丸山** そうですねえ、100点満点で75点くらいかな。マイナスの要因としては、お約束していた『トゥルーファンタジー ライブオンライン』をお届けすることができなかったのが大きいですね。あとは、"月8タイトル"の公約を毎月は守ることができなかったのも減点ポイントですね。

――逆に言うと、75点は取れた？

**丸山** そうですね。ご存じのように、家庭用ゲーム機では、ソフトを揃えるのはけっこうたいへんなことなのですが、決してハードが満足に出回っているとはいえないこの難しい状況の中で、何とかタイトルを揃えられたのではないかという自負はありますね。つぎへ向けての準備も並行してやっているわけですし。



Xbox事業本部長 丸山嘉浩氏

## Xbox Liveの充実がまず優先 2005年はより賑やかになる!?

―では、2005年の目標は？

**丸山** まずは、Xbox Live会員の拡充です。いまXbox本体は、全世界で約1600万台を出荷しているのですが、そのうちXbox Liveの会員は100万人強。つまり、16人にひとりしかXbox Liveを体験してもらえていない。ですので、ひとりでも多くのユーザーにXbox Liveの楽しさをわかってもらえるように努力したいです。今回『Halo 2』が全世界で500万本売れたのはありがたいことで、単にひとつのソフトが売れたということ以上に、500万人ものユーザーがXbox Liveにつなげる可能性ができたということになる。ひとりでも多くの方に、Xbox Liveを体験していただく機会を増やすというのが、2005年の大きな戦略になりますね。

――Xbox Liveの充実が第一？

**丸山** いままでのゲーム業界は、1本のソフトでひと山当てるといった、"狩猟民族的"な色合いが強かったように思います。それが、Xbox Liveになると、毎月会員に会費をもらって……という感じで"農耕民族的"になる。2005年はこうした農耕民族的なビジネスプランをある程度は確立させていきたいと思っています。いずれにせよ、ほかのハードではできない、新しいゲーム体験をしていただけるための環境は整いつつある、という自負はありますね。

―ソフト戦略に関しては？

**丸山** 基本的にこれまでと同じです。いかにタイトルを充実させていくか、です。みなさん次世代機の話ばかりされますが(笑)、Xbox向けにソフトを開発してくれているメーカーさんは、1作目、2作目と開発が終わって、ノウハウも溜まってきている。まさにこれからが、成熟の時なわけです。ユーザーの方には1本でも多く、充実のタイトルを提供できるよう努力していきたい。ひとりでも多くのユーザーの方に満足してもらえることが、ひいては"つぎ"にもつながるわけですから。2005年は、ワールドコレクションのタイトルを含め、月5～6本は現行機でリリースすることが目標です。2005年のXboxは何かと賑やかな年になると思いますので、ぜひとも期待していてください。

### 丸山氏が選ぶ 2004年Xboxのトピックトップ3

**1位 Xbox Live対応ゲームの増加**

ほかハードと比較して、Xboxがすぐれているのは Xbox Live機能。2004年はXbox Live対応タイトルの充実に力を入れたのですが、かなりの成果があったと思います。

**2位 コミュニケーションツールの充実**

Xbox Liveのコミュニケーション要素の強化も重要な課題のひとつでした。Xbox ビデオチャットなどの発売もあり、かなりインフラが整ってきたように思いますね。

**3位 XNAをはじめとする開発環境の充実**

中長期的には開発環境を整えるということがXboxの重要なテーマ。2004年はXNAの発表をすることができましたし、2005年以降はさらに充実していくでしょう。

### 2005年の気になるキーワードあれこれ

**次世代機はどうなる？**

マイクロソフトが次世代機について現時点で明らかにしているのは、「ほかのハードと同時、もしくは先行して発売」という意思表明のみ。だが、2005年は次世代機の情報が徐々に明らかになるはず。まず注目したいのが、2005年1月にラスベガスで開催される、世界一の家電見本市CES。例年マイクロソフトはここで大きな発表を行っており、今回のCESでは、次世代機について何らかの発表があるのではと期待される。

**坂口博信氏がマイクロソフトと!?**

『ファイナルファンタジー』シリーズの産みの親として有名な坂口博信氏(ミストウォーカー代表)が、週刊ファミ通のインタビュー(2004年12月10日号)で、「マイクロソフトさんのハードでゲームを作っている」と発言。業界を驚愕させた。丸山氏に質問してみると「その話については、いまはコメントできることはありません」とのお返事。すべてが明らかになるのは2005年のようだが、ファンにとってはうれしい限り。

# Xbox News Headline

今号のおもなニュース
2004年11月20日～12月17日

このひと月のあいだに起こったXbox関連のニュースを紹介。年末年始を迎えて、キャンペーンやイベントなどXboxのトピックもますます充実！

## Campaign 海外旅行など盛りだくさん！ Xbox Live2周年記念キャンペーン実施！

Xbox Liveが国内でサービスを開始して2周年を迎えた！ これを記念してマイクロソフトは、豪華賞品が当たるプレゼントキャンペーンをスタート。"Xbox Liveおかげさまで2周年 とびっきり！海外旅行プレゼントキャンペーン"を実施中だ。応募期間は2004年12月17日～2005年3月18日。このあいだに4回に分けて行われ、キャンペーン名にもあるとおり、海外旅行などの賞品が用意されているのだ。残念ながらキャンペーン第1弾の募集は終了している(このときの1等は、韓国ソウル2泊3日の旅)が、第2弾以降はまだまだ間に合うのでご安心を！ キャンペーンの詳細は右にあるとおり。応募資格はXbox Liveユーザーに限らず、国内に住む18歳以上の人なら誰でもオーケー。どしどし応募しよう。



←Xboxプラチナパック3など豪華賞品が当たる！

### Xbox Liveおかげさまで2周年 とびっきり！海外旅行プレゼントキャンペーン概要

第2弾 応募期間：2005年1月14日～1月21日
賞品：1等 香港 2泊3日の旅 1組2名
2等 Xboxプラチナパック3+Xboxビデオチャット(製品版)+Xboxビデオチャット(先行モニター版) 5名

第3弾 応募期間：2005年2月18日～2月25日
賞品：1等 シンガポール 3泊4日の旅 1組2名
2等 Xboxプラチナパック3+Xboxビデオチャット(製品版)+Xboxビデオチャット(先行モニター版) 5名

第4弾 応募期間：2005年3月11日～3月18日
賞品：1等 ハワイ 3泊5日の旅 1組2名
2等『メック アサルト2：ローンウルフ』 10名

応募方法
●キャンペーンWebページからの応募 ▶▶▶ http://www.xbox.com/ja-JP/campaign/2ndanniversary
●Xbox Liveサービスからの応募
2004年12月17日時点で、有効なXbox Live IDを持っていて、そのIDがマイクロソフトからの情報を受け取る設定になっている場合、今回のキャンペーンへは自動応募
●電子メールによる応募 xblcjpn@microsoft.com
応募資格：日本国内在住で応募時に満18歳以上。

## 『Halo 2』全世界で500万本を突破！

マイクロソフトは米国時間の12月2日、『Halo 2(ヘイロー2)』の販売本数が全世界で500万本を突破したことを明らかにした。前号のこのページで、北米では2004年11月9日の発売初日だけで約240万本の販売を記録したとお伝えしたが、年末商戦真っ最中ということもあってその勢いは止まらない！ 今後もまだまだ数字を伸ばしていくことになりそうだ。また、同社の発表によると、約90万人がXbox Liveで『Halo 2』を遊んでいるとのこと。Xbox Liveユーザーが全世界で100万人ということを考えれば、これは破格の数字だ。ちなみに日本国内では、2004年12月17日時点で、『Halo 2』は40462本の販売を記録している(本誌調べ)。



↑『Halo 2』はオンライン対戦が大盛り上がり。日本のユーザーも参加するべし！

↓北米の発売初日は記録的な販売本数に。ゲームショップは史上空前の混雑ぶり！



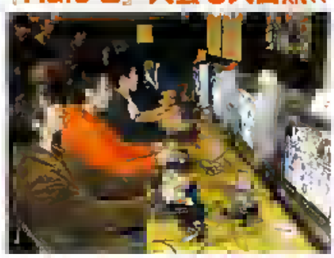
## 電気通信大学でXboxのイベント開催！

11月20日、電気通信大学で行われた学園祭"第54回 調布祭"にXboxが出展。"『Halo 2』大会＆Xbox交流会'04"が開催された。Xbox突撃隊の一環として開かれたこのイベントだが、会場では、『Halo 2(ヘイロー2)』の16人対戦が可能なスペースが3ヵ所も設置。いずれの試遊台もほとんどフル稼働の状態で、同作の人気の高さをうかがわせた。当日は個人戦と団体戦の大会が行われ、大いに盛り上がっていたのだ。また、会場では『OutRun2』や『METAL WOLF CHAOS』など、発売間近のタイトルもプレイ可能で、こちらも大好評を博していたのだ。



↑➡白熱の16人対戦が3ヵ所で同時開催された『Halo 2』(上)。会場では、『GUILTY GEAR ISUKA』の大会も実施され大人気(右)。

### 最新のタイトルをプレイ！『Halo 2』大会も大白熱!!

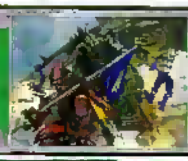


## 黒い玉手箱 地道な施策の成果は？

2004年のXboxを振り返って……ということで、マイクロソフトXbox事業本部長の丸山嘉浩氏に取材した。記者がいちばん聞きたかったのは、2004年をどのように自己評価しているのかということ。率直に問いをぶつけると、「75点」との返答があった。そのときの、丸山氏の自信に満ち溢れた表情が印象的だ。『TFLO』の開発中止や『DEAD OR ALIVE Ultimate』の発売延期など、ある種不名誉な話題に覆われてしまった感のある2004年のXboxではあるが、目立たないところでも着実に手を打っている……そんな自負が丸山氏からはうかがえた。"月8本を毎月リリースする"という当初の目標を達成することはできなかったものの、前年を上回る年間58タイトルを発売できたのも、丸山氏の働きかけの成果と言える。さらに、マイクロソフト陣営がかなり力を入れている開発環境の整備も、XNAの登場により徐々に整いつつある。そうした水面下の努力に対する手応えが、丸山氏に「75点」をつけさせたのだと思う。そして、その成果が実を結ぶのが、まさに2005年なのだ。CESから世界最大のゲーム見本市E3、そして東京ゲームショウ2005と、次世代機関連で華やかな発表が期待される。もちろん現行機の話題もまだまだ盛り上がるだろう。2005年は丸山氏の蒔いた種が、どのような大輪の花を咲かせることになるのか、ワクワクしながら見守りたい。 (F)

**緊急ニュース** 2005年早々、ジャレコの『キングダムアンダーファイア～ザ・クルセイダーズ～』のオンライン対戦体験イベントが開催！ ビックカメラ新宿西口店と大阪、名古屋、福岡の3店舗をXbox Liveでつないでユーザーどうしの対戦を実施するのだ。詳しいスケジュールは以下のとおり。開催時間はいずれも午後2時～4時までとなっているぞ。
●2005年1月30日 新宿西口店vsなんば店(大阪) ●2月5日 新宿西口店vs名古屋駅西口店(愛知県) ●2月6日 新宿西口vs天神2号店(福岡県)

## Xboxソフト売上ランキング TOP10



[illegible]の[illegible]『Halo 2(ヘイロー2)』と『DOAU』が仲よくワンツー。年末商戦第3のタイトルとして期待も高い『ブリンクス2 バトル・オブ・タイム&スペース』[illegible]の[illegible]3000[illegible]。[illegible]み。ゲームについては[illegible]あるタイトルだけに、今後の伸びが期待されるところ。ハード関連ではXboxプラチナパック3がじわじわ[illegible]れ[illegible]。

| 今回順位 | 前回順位 | タイトル名 | メーカー名 | 発売日 | 販売本数 | 累計販売本数 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | Halo 2(ヘイロー2) | マイクロソフト | 2004年11月11日 | 11227 | 40462 |
| 2 | 1 | DEAD OR ALIVE Ultimate | テクモ | 2004年11月3日 | 4094 | 60098 |
| 3 | — | ブリンクス2 バトル・オブ・タイム&スペース | マイクロソフト | 2004年11月18日 | 3531 | 3531 |
| 4 | 3 | FATAL FRAME 2 Crimson Butterfly | テクモ | 2004年11月11日 | 1509 | 4119 |
| 5 | 6 | ヒットマン：コントラクト | アイドス | 2004年10月14日 | 1188 | 3892 |
| 6 | 8 | DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball (Xboxプラチナコレクション) | テクモ | 2003年12月11日 | 903 | 15542 |
| 7 | 5 | トゥルー・クライム：STREETS OF LA | カプコン | 2004年10月28日 | 862 | 2605 |
| 8 | 7 | サイヴァリア2～Extend Edition～ | サクセス | 2004年10月28日 | 801 | 1906 |
| 9 | 9 | SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS | SNKプレイモア | 2004年10月7日 | 512 | 3061 |
| 10 | — | ソニック メガコレクション プラス | セガ | 2004年12月9日 | 309 | 309 |

集計期間：2004年11月15日～12月12日
※このランキングはP106に掲載されている販売店のご協力により、ファミ通Xbox編集部で独自に作成したものです。
※集計システムの都合により、3000本以下の売上本数に関しては若干の誤差が生じる場合があります。

## 週ごとの売上TOP5

### 1週目Best5 集計期間：11月15日～11月21日

| 順位 | タイトル | メーカー | 推定販売本数 |
|---|---|---|---|
| 1 | Halo 2(ヘイロー2) | マイクロソフト | 6091 |
| 2 | DEAD OR ALIVE Ultimate | テクモ | 1660 |
| 3 | ブリンクス2 バトル・オブ・タイム&スペース | マイクロソフト | 1367 |
| 4 | FATAL FRAME 2 Crimson Butterfly | テクモ | 686 |
| 5 | ヒットマン：コントラクト | アイドス | 301 |

### 2週目Best5 集計期間：11月22日～11月28日

| 順位 | タイトル | メーカー | 推定販売本数 |
|---|---|---|---|
| 1 | Halo 2(ヘイロー2) | マイクロソフト | 2595 |
| 2 | DEAD OR ALIVE Ultimate | テクモ | 1298 |
| 3 | ブリンクス2 バトル・オブ・タイム&スペース | マイクロソフト | 803 |
| 4 | FATAL FRAME 2 Crimson Butterfly | テクモ | 342 |
| 5 | ヒットマン：コントラクト | アイドス | 323 |

### 3週目Best5 集計期間：11月29日～12月5日

| 順位 | タイトル | メーカー | 推定販売本数 |
|---|---|---|---|
| 1 | Halo 2(ヘイロー2) | マイクロソフト | 2199 |
| 2 | DEAD OR ALIVE Ultimate | テクモ | 620 |
| 3 | ブリンクス2 バトル・オブ・タイム&スペース | マイクロソフト | 558 |
| 4 | FATAL FRAME 2 Crimson Butterfly | テクモ | 260 |
| 5 | ヒットマン：コントラクト | アイドス | 233 |

### 4週目Best5 集計期間：12月6日～12月12日

| 順位 | タイトル | メーカー | 推定販売本数 |
|---|---|---|---|
| 1 | Halo 2(ヘイロー2) | マイクロソフト | 1342 |
| 2 | ブリンクス2 バトル・オブ・タイム&スペース | マイクロソフト | 803 |
| 3 | DEAD OR ALIVE Ultimate | テクモ | 516 |
| 4 | ヒットマン：コントラクト | アイドス | 331 |
| 5 | トゥルー・クライム：STREETS OF LA | カプコン | 321 |

## ハード販売台数 11/15～12/12

- 11/15～11/21 1448台
- 11/22～11/28 923台
- 11/29～12/5 652台
- 12/6～12/12 825台

推定販売台数 (11/15～12/12) 3848台

累計販売台数 45万7771台

## Xbox読者の期待ランキング TOP10

『キングダムアンダーファイア』が3位に急上昇。確かな世界観に評価が集中したよう。2位の『OutRun2』と合わせ初春を牽引するタイトルとして期待。

| 今回順位 | 前回順位 | タイトル名 | メーカー名 | 発売日 | 支持率 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | DEAD OR ALIVE code：Cronus | テクモ | 未定 | 52.3 |
| 2 | 2 | OutRun2 | セガ | 2005年1月27日 | 23.4 |
| 3 | 9 | キングダムアンダーファイア～ザ・クルセイダーズ～ | ジャレコ | 2005年1月27日 | 19.9 |
| 4 | 3 | スパイクアウト バトルストリート | セガ | 2005年 | 17.1 |
| 5 | 3 | Fable | マイクロソフト | 2005年3月17日 | 15.6 |
| 6 | 6 | Forza Motorsport | マイクロソフト | 2005年 | 13.0 |
| 7 | 8 | CAPCOM FIGHTING Jam | カプコン | 未定 | 11.5 |
| 8 | 6 | Sudeki(仮題) | マイクロソフト | 2005年 | 11.2 |
| 9 | 10 | レッド・デッド・リボルバー | カプコン | 2005年春 | 8.7 |
| 9 | — | 加奈～いもうと～(仮題) | バンサーソフトウエア | 未定 | 8.7 |

※本誌2005年1月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました（集計期間：2004年11月30日～12月10日）
※支持率の数字はパーセントです。

## Xbox読者が選ぶ TOP20

[illegible]効果か、『Halo(ヘイロー)』がV2を達成。『DOAU』と『Halo 2(ヘイロー2)』が早くもランクイン。どこまでランクアップしていくか、今後の展開が見もの。

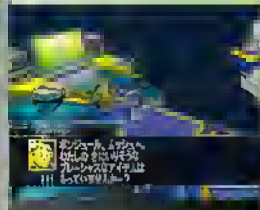
| 今回順位 | 前回順位 | タイトル名 | メーカー名 | 発売日 | 得票数 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | Halo(ヘイロー) | マイクロソフト | 2002年4月25日 | 215 |
| 2 | 2 | DEAD OR ALIVE 3 | テクモ | 2002年2月22日 | 196 |
| 3 | 3 | DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball | テクモ | 2003年1月23日 | 195 |
| 4 | 4 | NINJA GAIDEN | テクモ | 2004年3月11日 | 169 |
| 5 | — | DEAD OR ALIVE Ultimate | テクモ | 2004年11月3日 | 162 |
| 6 | 9 | グランド・セフト・オート ダブルパック | カプコン | 2004年7月29日 | 65 |
| 7 | — | Halo 2(ヘイロー2) | マイクロソフト | 2004年11月11日 | 53 |
| 7 | 6 | パンツァードラグーン オルタ | セガ | 2002年12月19日 | 53 |
| 9 | 7 | JSRF ジェットセットラジオフューチャー | セガ | 2002年2月22日 | 38 |
| 10 | 5 | ファントムダスト | マイクロソフト | 2004年9月23日 | 35 |
| 11 | 10 | Project Gotham Racing 2 | マイクロソフト | 2003年11月20日 | 34 |
| 11 | 16 | 鉄騎 | カプコン | 2002年9月12日 | 34 |
| 13 | 8 | ソウルキャリバーII | ナムコ | 2003年3月27日 | 32 |
| 14 | 12 | CRAZY TAXI 3 High Roller | セガ | 2002年7月25日 | 31 |
| 15 | 11 | O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～ | フロム・ソフトウェア | 2003年12月25日 | 34 |
| 16 | 13 | ラリースポーツ チャレンジ2 | マイクロソフト | 2004年6月10日 | 28 |
| 17 | 19 | ファントムクラッシュ | 元気 | 2002年6月20日 | 25 |
| 18 | 19 | クリムゾンスカイ：High Road to Revenge | マイクロソフト | 2004年5月20日 | 15 |
| 18 | — | トゥルークライム：STREETS OF LA | カプコン | 2004年10月28日 | 15 |
| 20 | 14 | O・TO・GI～御伽～ | フロム・ソフトウェア | 2002年12月12日 | 14 |

※本誌2004年12月号のアンケートハガキの結果をもとに作成しました。

# NEW GAME CROSS REVIEW

## 新作ゲームクロス・レビュー

12月22日～1月27日

| 発売日 | 発売中(12月22日) | 1月6日発売予定 | 1月20日発売予定 |
|---|---|---|---|
| 作品 | メタルウルフカオス | デジモンワールドX | メックアサルト2：ローンウルフ |
| |  |  |  |
| | フロム・ソフトウェア | バンダイ | マイクロソフト |
| | 破壊戦闘アクション Live対応 | アクションRPG | バトルメカアクション Live対応 |
| | 7140円[税込] | 7140円[税込] | 7140円[税込] |
| | アメリカ合衆国大統領となって、クーデターの首謀者たる副大統領と戦う痛快ロボットアクション。戦う大統領という突飛な設定とひねりの効いたセリフのやりとり、そして、緻密な戦略が必要となるアクションのバランスが秀逸だ。 | おなじみの"デジモン"がアクションRPGになって登場。広大なデジモンワールドを冒険するRPG要素と、自分で武器や技を駆使して戦うアクション要素が融合している。もちろん"進化＆育成"というデジモンに欠かせない要素もバッチリ！ | さまざまなロボット(メック)を駆使して戦っていく、『メック アサルト』の基本システムを引き継いだ正統派続編。もちろん、さまざまな新要素を加え、パワーアップ。とくに新ルールが採用された、オンライン対戦の充実がうれしい。末永く遊べるぞ。 |

### 批評家

| 批評家 | メタルウルフカオス | デジモンワールドX | メックアサルト2：ローンウルフ |
|---|---|---|---|
| **松井ムネタツ**  今冬Xboxビッグウェーブ第2弾。どれも遊びがいのあるゲームばかりで、「1本しか遊んではいけません」なんて言われてもマジで選べない。8点以上の3作は、ぜひ遊んでみてほしい。次世代機が出るまで、これらと『Halo 2』、『GOAU』でたっぷり楽しめそう？　本誌編集長。 | **9** 前作とも言える『O・TO・GI』から、まさかこんなブッ飛んだゲームが生まれるとは。何でも壊せる派手なガンアクションはもとより、トンデモ設定がすごくいい。一見ハードそうに見えて、そのバカバカしい設定にビックリしつつ、でもやっぱり硬派で手応えありなメリハリはさすがデス！ | **6** Xboxでは2作目となる「デジモン」。前作はアニメを知らなくてもそれなりにワイワイ遊べるアクションゲームだったが、今度はアクションRPGなのでわかってないと思い入れ度合が段違い。ゲームとしてはしつこいくらい親切設計。やや単純な部分もあるが初心者向けならオーケーか。 | **7** メック操縦者を操作して乗り換えることができるようになったりと、ゲームの幅が広がった。それにともなって難易度もそこそこアップ。何度もやられながら、マップ上の敵配置を覚えていく必要もあって、わりと根気が必要かも。いろんなミッションがあって飽きさせない工夫は○。 |
| **石井ぜんじ**  いちばん好きなジャンルといえば、キャラクターを動かすアクションもの。で、今月は『メタルウルフカオス』が文字どおりイチ押し。万人に楽しめる作品に仕上がっている。『ロッキー』は意外な掘り出し物。映画のファンならば、ゲーム中に流れる名曲の数々に胸を熱くするはず。 | **9** 操作性が快適で、ひたすら破壊しまくる爽快なアクション。爆弾解体、毒ガス発生などシチュエーションも豊富で、武器も使い分けできるように練られている。大統領と秘書とのやりとりがブラックな雰囲気を生みだしているが、決してイロモノではない。総合的に非常にレベルの高い作品だ。 | **6** 敵とのバトルはまったくのアクション。しかし、"デジモン"はロールプレイング風の経験値稼ぎによって強くなっていく。アクション感覚でプレイすると、強敵に勝てないのでストレスが溜まる。成長要素には工夫が凝らされているのだが……。個人的にはそのギャップが肌に合わなかった。 | **7** さまざまなメックや乗り物を操り、戦っていくのは純粋に楽しい。乗り物が変われば操作性や武器が変わるわけで、飽きずに進んでいける。難度の起伏はあるが、許容できる範囲だ。ただし敵の攻撃の動きを読み、裏をかいたりという要素は少なく、少しアクションに物足りなさが残る。 |
| **ローリング内沢**  『メタルウルフカオス』のストーリー設定がかなり突飛で笑えます。アクションとしての爽快感もあり、アクションファンならオススメ。『キングダムアンダーファイア』も変わったシステムだが遊びやすく、やり込みがいあり。原作ファンなら『アウトラン2』もオススメです。 | **7** ストーリー設定がいい意味でバカっぽくておもしろい。敵をチェインコンボで一掃したり、さまざまなオブジェなどを破壊する爽快感は抜群。ただ、武器チェンジの操作は煩雑気味で、そのうえ武器選択中は無防備状態。慣れるまで難しい部分もあるものの、非常にやり込みがいのある内容に。 | **6** 低年齢層に向けたつくり。チュートリアルも親切でわかりやすい。4人同時プレイもパーティーゲームとして◎。ただし、視点が見にくい、全体マップがない、などで若干遊びにくい部分も。さらに戦闘はチマチマした感じで、けっこうシビア。爽快感は薄く、難易度もやや高めな印象も。 | **7** ロボットを操作する楽しさや、破壊の爽快感は前作と同じ。しかし前作よりも若干難易度が上がった印象も。前作ファンならば問題ないが、初心者には序盤から難しい部分も。戦略性は高く、やみくもに戦っているだけではクリアーは難しい。そういう意味では思考型のゲームになっている。 |
| **戸塚伎一**  非営利ゲーム戦士団体U.G.S.所属の文章&漫画書きです。ついにハジけましたね、フロム・ソフトウェアさん……というわけで『メタルウルフカオス』は諸手を上げてオススメ。『ノックアウトキング2002』好きなわしとしては、同系統の『ロッキーレジェンド』も外せません！ | **10** 気がつくと、どういう武器編成にすればスマートにクリアーできるかと頭を悩ませている自分が。妙な勿体づけのない、明快な武器まわりのシステムが前提としてあるからこそ、ほかの要素が活きているんだと思います。"ガムシャラさの中に潜んでいる繊細さ"を見つけるのが楽しい一本。 | **6** 題材どうこうよりも、作り自体が"ひとつのゲームにありったけの時間と情熱を傾けられる少年"向きのような気がします。積み重ねの結果に一喜一憂できる、ある種ネットワークRPG的なモチベーションを保てないと、序盤のストイックなアクションバトルパートは続けられないでしょう。 | **8** ポリゴン表示面で生じる多少のムチャさに目くじら立てなければ、メックを乗り降りすることで実感できる生々しいスケール感が病みつきになるはず。長期的かつほかのプレイヤーと共通の目的をもって取り組める"コンクエスト"モードは、お祭り好きXbox Liveユーザーなら参加しなきゃ損です。 |
| **TOTAL POINT** | **35** POINT | **24** POINT | **29** POINT |

イラスト：荒井清和

つぎのページへつづく

## 1月27日発売予定
# アウトラン2



セガ
ドライビング　Live対応
7140円[税込]

現在アーケードで稼働中のドライブゲーム『アウトラン2』が、早くもXboxに登場。グラフィックからモードまで、アーケード版を完全再現し、Xbox版のオリジナルモードも搭載。しかもXbox Live対応で、最大8人までの対戦が可能に。

**松井ムネタツ**：アーケード版にハマッた人なら迷わず買い。互換基板だからある程度の完成度ではあると思ったが、どこが違うのかわからないほどの完全移植。セガのアーケード移植らしく、ミニゲーム盛りだくさん&衝撃の隠し要素たっぷり。初回限定のオリジナルサントラCDも、セガ音楽ファン必聴!

**石井ぜんじ**：テールを流しまくり、美しい風景のなかを観光気分で走る爽快感。この感覚は、いまどきのドライブゲームとは一線を画し、独特の『アウトラン』ワールドをかもしだしている。気軽に遊べるゆえ、緊張感に欠けるプレイになりがちだが、多数用意されたミッションモードがそれを補っている。

**ローリング内沢**：アーケード版と変わらないグラフィックを実現。各種ゲームモードも増え、アーケード版よりもやり込める内容に。なかでもいちばんの楽しさは、ドリフトの爽快感。簡単操作で誰でもがドリフトの気持ちよさを体感できる作りに。背景も凝っていて、ドライブゲームとして目でも楽しめる。

**戸塚伎一**：起伏が激しい一本道をグイグイ進む迫力にかけてはさすがアーケードゲーム(の移植版)。そこらのコンシューマタイトルとは臨場感の質が違います。Xbox Liveでの競いあいはもちろん、ミニゲーム感覚のミッションモードをコツコツ進めるのもまた楽し。クルマ好きよりもゲーム好き向けの一本。

**34POINT**

## 1月27日発売予定
# キングダム アンダーファイア ～ザ・クルセイダーズ～



ジャレコ
リアルタイムウォーバトル　Live対応
7140円[税込]

光と闇の種族が共存するベルシア大陸を舞台に、アクションゲームの爽快感と、リアルタイムストラテジーの戦略性を融合させた、リアルタイムバトルゲーム。ストーリーモードのほかに、1対1のXbox Live対戦も用意されているぞ。

**松井ムネタツ**：世界を征服していくシミュレーション要素、部隊を成長させていくRPG要素、他機種では不可能なほど大勢の敵と戦うアクション要素と、セイタク盛りだくさん。それらがしっかりまとまっている。ローカライズもバッチリ(声優も豪華)。ファンタジー系のゲームに飢えているならぜひ!

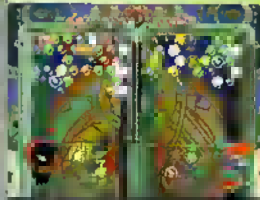
**石井ぜんじ**：重厚なファンタジーの世界観のもと、シミュレーションとアクションが一体となった特殊なゲームシステムが特徴。ただモンスターと戦うだけでなく、部隊を指揮し、適切な場所へと導く戦略性が必要とされる。この指揮の場面を楽しめるかどうかは、人によって好みが大きく分かれそうだ。

**ローリング内沢**：アクションモードの爽快感と、パズル的要素な戦略性が味わえるタクティクスモード、そのふたつが上手にミックスされ、非常にやり込みがいのある内容に仕上がっている。テンポもよく、さらにドラマティックなシナリオもゲームを盛り上げる。チュートリアルも親切で初心者でも楽しめる。

**戸塚伎一**：戦闘時の各部隊への指示や、軍隊のパワーアップのさせかたのコツがわかってきてからが本番。単に爽快な武器格闘アクション目当てなら、もっとほかにいいソフトが出ているはず(笑)。クセ者揃いの登場人物どうしの会話も楽しく、じっくり取り組みたくなる動機づけにこと欠かない作品です。

**31POINT**

## 1月27日発売予定
# ウルトラ パズルボブル



タイトー
パズル　Live対応
5040円[税込]

あの『パズルボブル』が、新要素を取り入れてXboxに登場。基本ルールは変わらないものの、グラフィックを一新し、3D表現によるゲームバリエーションと演出をパワーアップ。また、Xbox Liveに対応しているのもうれしい!

**松井ムネタツ**：今月はXboxだけのタイトルが多いが、じつは本作もそう。Xbox Liveにおいて、気楽にまったり遊べるゲームが少ないだけに、まさにうってつけ。オフラインモードもかなり充実しているが、かなりひねったルールなためちょっと敷居は高めか。それにしても、バブルンとボブルンは?(涙)

**石井ぜんじ**：いくつかモードが用意されているが、いちばん楽しめるのは"クラシックモード"。『パズルボブル』の基本が詰まっており完成度が高い。まったりとパズルを楽しむには適している。ただし大量に用意されたステージをクリアーさせるための仕掛けが、あまり感じられないのが残念だ。

**ローリング内沢**：グラフィックが3Dになったものの、その3Dらしさがゲームの楽しさとして、活かしきれていない印象も。各種ゲームモードが追加されているが、そのベースはオリジナルの『パズルボブル』。それゆえ、楽しさは既存のシリーズと同じと認識。斬新さはやや薄いがファン向け作品としては○。

**戸塚伎一**：正確な操作を漫然とくり返すことによって得られるダウナーな心地よさが特徴の本シリーズ。グラフィックが強化されたことや、Xbox Live対応になったことは、ファンにとっては意義があるのでしょう。高揚感が極端に抑制されているアクション操作面は変わりようがなく、個人的には残念。

**25POINT**

## 1月27日発売予定
WC
# X-MEN：レジェンド



マイクロソフト
アクションRPG
5040円[税込]

人気の高いX-MENを扱ったアクションRPG。15人にもおよぶX-MENキャラクターの中から、ステージに合わせて4人の仲間でチームを組み、世界を悪の手から守るために戦う。シナリオはX-MENのコミックライターが担当!

**松井ムネタツ**：『ガントレット』系の多人数協力プレイ可能なアクションゲーム。コンボの種類こそさほど多くはないが、浮かせて吹っ飛ばして……など、いろんな倒しかたを工夫できるところは○。途中、X-MENの本部で会話をしていくのだが、これが当然のように英語だらけなのでちょっと萎える。

**石井ぜんじ**：操作は簡単だが、そのアクション性は高く評価できる。とくにボス戦では、銃撃などの強力な攻撃をかわし、そのスキに攻撃するテクニックが必要となる。しかし緊張感のあるボス戦に比べると、そこまでの道のりがやや退屈。世界観を説明するテキストが多いので、英語のままなのはつらい。

**ローリング内沢**：特性の異なるキャラクターをチーム編成して戦う戦略性や、チーム攻撃などのアクションが味わえる。アクションとしてはオーソドックスだが作りは丁寧。連続攻撃の爽快感は気持ちがいい。ただ難易度は高めで、すぐ体力がなくなる。回復アイテムを取るための作業が忙しく、煩雑気味な部分も。

**戸塚伎一**：油断が即ゲームオーバーにつながる硬派なゲームバランス、プレイスタイルのこだわりを徹底的に反映させられる豊富なカスタマイズ要素は、やや年季の入ったアクションゲームファンへの訴求力十分。英語圏のX-MENファンを前提とした物語展開は、辞書片手に追いかけるか完全スルーで。

**27POINT**

## 1月27日発売予定
WC
# ロッキー：レジェンド



マイクロソフト
スポーツ
5040円[税込]

映画『ロッキー』シリーズを舞台にした、ファンには堪らないボクシングゲーム。ストーリーはもちろん映画を下敷きにしており、おなじみの舞台で、おなじみのキャラクターを操作することに。キャリアモードやトレーニングモードもある。

**松井ムネタツ**：ロッキーがピンチになると聞き慣れたBGMで一気に盛り上がってくるあたりは、映画『ロッキー』を観て育った世代にはたまらんものが。テキトーな連打では勝てず、操作のコツを覚えるとかなり緊張感のある攻防が楽しめる部分はいいかも。『ロッキー』DVDをそろえている方ならどーぞ!

**石井ぜんじ**：オーソドックスなボクシングゲームで、難度のバランスが優れている。それゆえにわかりやすく、テキストが英語でも気にならない。いかつい大男ばかりで洗練という言葉とは無縁だが、もともと映画『ロッキー』そのものがバタくさい男のストーリー。その雰囲気は非常によく出ている。

**ローリング内沢**：ポリゴンキャラと映画の実写シーンを組み合わせて作られたオープニングムービーは、いろんな意味で楽しめる。ボクシングゲームとしての出来はよく、間合いやコンビネーションパンチなど、さまざまな駆け引きが味わえる作り。映画『ロッキー』シリーズファンならば確実に楽しめるはず。

**戸塚伎一**："鮮烈な一瞬"を生み出すことにこだわった操作システム・演出面が秀逸なドラマチック拳闘ゲーム。CPU操作キャラはほどほどに賢く、精神的スパーリング用ソフトとして有効活用できます。一連のミニゲーム風トレーニングは、キャリアモードの流れにも思いのほか馴染んでいて驚きました。

**29POINT**

※ WC "Xboxワールドコレクション"は、ゲームは英語のままで日本語マニュアルを付けた商品です。



光と闇の覇権を賭けた、空前絶後の決戦
バトルアクションとタクティカルシミュレーションが織り成す新機軸！
戦場体感型リアルファンタジーバトル、ついに開戦！
キングダムアンダーファイア ～ザ・クルセイダーズ～
KINGDOM UNDER FIRE
THE CRUSADERS
CERO 15
2005年1月27日発売予定
希望小売価格 6,800円（税込価格 7,140円）
バトルアクション＆シミュレーションが合体！
アクションで敵をなぎ倒すもよし、兵隊を動かし戦略を練るもよし、自分の得意なジャンルを活かし戦える今までにない自由度の高さで、圧倒的なスケールとリアルな戦場を体感！
多彩なユニットを豪快に操れ！
疾風怒涛に戦場を駆ける「騎兵」、罠を仕掛ける「工作兵」、スコーピオン、ドラゴン等の巨大モンスターを指揮し、勝利をつかめ。
4人のヒーローごとに異なるドラマティックなストーリー
プレイヤーはタイプが異なる4人のキャラクターから選べる。それぞれキャラクターごとに全く違うストーリーが展開する！主人公を守る8人の副官の存在も戦いを更に盛り上げる！
初回生産分特典情報 秘蔵ビジュアル満載！
「SPECIAL ART BOOK」がついてくる！
※数量が無くなり次第、終了とさせていただきます。また、デザインは変更になる場合がございます。
XBOX
XBOX LIVE ONLINE ENABLED
ONLY ON XBOX
jaleco
PHANTAGRAM
©2004 PHANTAGRAM CO., LTD. All rights reserved.
Microsoft、Xbox、Xbox Live、Xbox Live のロゴ、および Xbox ロゴは米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。
【ジャレコオフィシャルサイト】http://www.jaleco.co.jp/

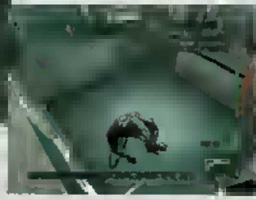
# 敵の殺傷を避け、隠密行動せよ!!

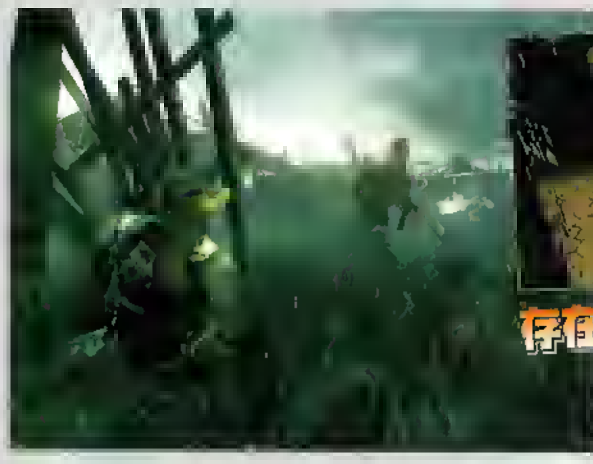
アメリカ国家安全保障局に属する部隊、サードエシェロン。そのなかでもとくに、単独での潜入を専門とするチームが、"スプリンターセル"だ。プレイヤーは最強エージェント、サム・フィッシャーとして敵地に潜入し、任務を遂行することになる。目には見えず、しかし鋭いガラスの欠片のごとく目的を遂げるのだ!



⬆敵の殺傷は極力抑える。死体を発見されると警戒レベルが上がり、任務遂行が困難に……。

⬇任務中はつねに任務内容の詳細や、敵の配備状況など重要な情報が無線で入ってくる。







存在を悟られるな

⬅任務地のあらゆる場所には薄暗く敵から視認されにくい、'影'になっている場所がある。影から影を渡り歩き、敵に姿を見られるな。

## STORY

アメリカ国防軍が東ティモールに軍事基地を設けたことで反感が広がるなか、ゲリラ義勇軍がジャカルタのアメリカ大使館を攻撃、多数の民間人を人質にとって占拠した。テロ活動とゲリラ組織が根絶されるまで、さまざまな地域で潜入任務に就き、軍隊を支援せよ。



### MISSION 1 東ティモール

機密情報を知る軍需産業の経営者が大使館に捕らわれている。彼の持つ情報を回収せよ。

### MISSION 2 フランス・パリ

敵の工作員が、傭兵とともにパリに侵入した情報が入る。傭兵のリーダーを特定するのだ。



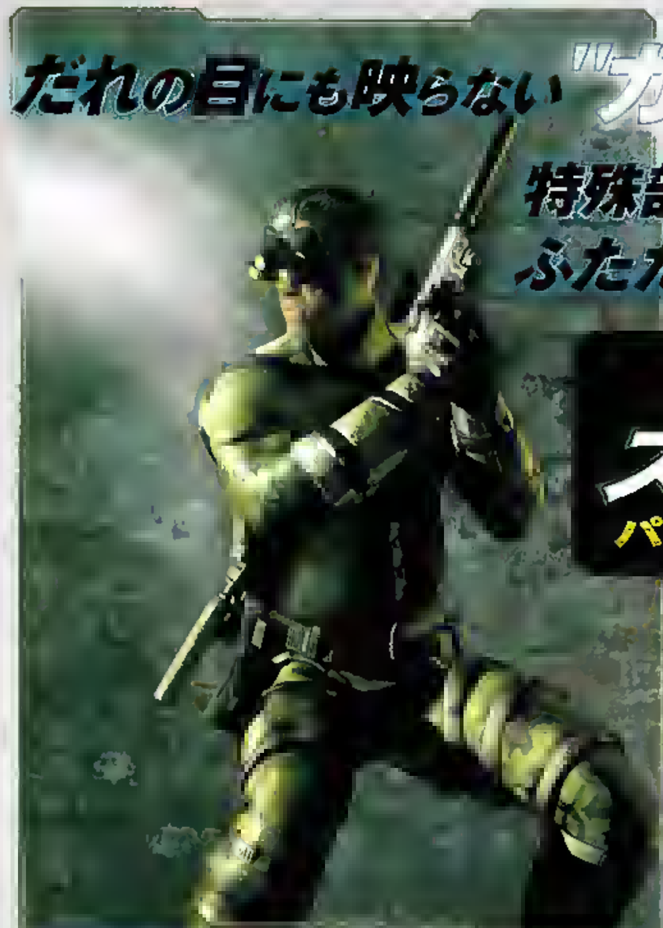


### MISSION 3 高速列車(パリ-ニース)

傭兵集団のリーダーが列車内で交わす会話を盗聴。その目的が反米テロだと判明する!

## だれの目にも映らない"ガラスの欠片(スプリンターセル)"

## 特殊部隊最強のあの男がふたたび動き始めた!!





TOM CLANCY'S

# スプリンターセル パンドラトゥモロー

**小さな村や大使館、大都会のビルまで、あらゆる場所に潜入し、情報の収集を目的とするステルスアクション『スプリンターセル』の最新作が登場。より濃密になったストーリー展開とアクションの数々をお届け!**

SPEC action

トムクランシーシリーズ スプリンターセル パンドラトゥモロー
ステルスアクション
ユービーアイソフト
ユービーアイソフト
2005年4月7日発売予定
7140円[税込]
HDTV、5.1ch
OP OL VC SR
15歳以上対象
未定
—

# さらに磨きのかかったアクションであらゆる場面に対応!!

サム・フィッシャーは移動や攻撃、建物への進入まで、あらゆる場面でその多彩なアクションとガジェット(武器やアイテム)を駆使する。それらをどこでどう使うかによって目標達成へのルートは枝分かれし、攻略法は十人十色に変化するのだ。第1報となる今回は、本作で新たに追加になったり、使い勝手が向上したアクションとガジェットを中心に紹介!


↑新アクションの追加により、フィッシャーの動きはよりスパイらしく本格的になった。

## ACTION 1. ステルスアクション

新アクションは、前作からあったアクションのあとに、さらにつなげる派生技のようなものが多い。特殊な体勢からでも発砲できたり、狭い通路のあいだをす速く移動できたり、いままで制約があった場面での選択肢が大幅に増えている。覚えておけば任務遂行がスムーズになるだろう。

### SWATターン

壁の端から覗き込んでいる状態から、体を回転させてす速く向かいの壁に身を隠す。壁と壁のあいだが敵の視界に入っているときに重宝するテクニックだ。

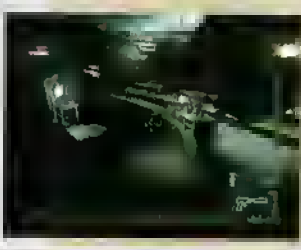

←向かいの壁に行きたいが敵が近くにいて走れない。

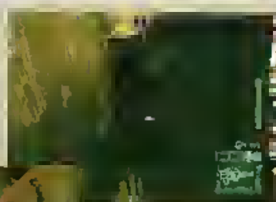

←体を回転させつつ、壁と壁のあいだを通過。


➡敵の視認エリアに入ったものの発見されず!

### 逆にぶら下がって射撃

パイプなどに両手足でぶら下がった状態から、手を離して射撃体勢に入る。下にいる敵を撃ちたいが、手でぶら下がると体を見られそうなときに重宝。


←手でのぶら下がりに比べ、敵の上方向の視野に入りにくい。




←↑一見行き止まりに見えるような場所でも諦めず探索。

### ハーフスプリットジャンプ

片足を広げたくらいの広さの壁のあいだで足を踏ん張り、その体勢をキープ。そこからさらにジャンプできる。

### 壁に背をつけて射撃

壁に背をつけた状態から銃を抜き、手だけを壁の向こうに突き出して発砲する。こちらに向かってくる敵がいたら、発見されるまえに始末!


↑➡手は出ているが発見されないので、いろいろな場面で使える。



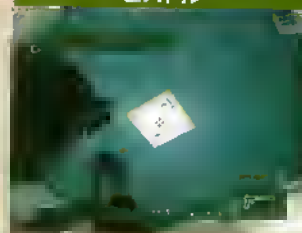
## ACTION 2. ガジェット(武器、アイテム)

ガジェットとは、銃やグレネードなどの武器と、ピッキングツールやカメラなどのアイテムの総称。ガジェットはミッション開始時に支給されるほか、ステージ内でも入手でき、すぐに自分のものとして使える。ここではとくに任務で使う機会が多いガジェットを中心に一挙に紹介する。

### 戦闘系ガジェット

敵を殺傷する以外にも電灯を破壊するなど用途の多い銃。弾薬のなかには、撃った相手を気絶させる効果や、カメラの機能を発揮するタイプもある。

#### ピストル


↑高い貫通性を持ちながら音と反動は小さい銃。電灯を撃つときにはこれで。

#### リングエアホイール弾


↑頭部に命中させなくても、相手を気絶させられる弾薬。小型のアサルトライフル、SC-20Kのサブ弾薬として使用可能。

#### メディカルキット


←体力を回復できるアイテム。設置場所は固定で持ち運べない。戦闘の必要性を考えよう。

### アイテム系ガジェット

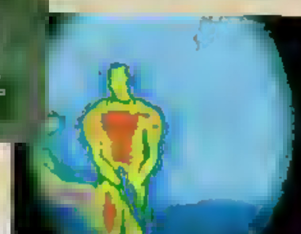
任務で潜入する場所のほとんどは薄暗く視野がかなり狭い。ゴーグルやカメラなどを使い、敵の存在をいち早く察知することが任務を成功させる最大の近道だ。

#### 光ファイバーカメラ


↑扉を閉めたまま中を偵察できる。ガジェットのウインドーを開かなくてもすぐ使えるように改良。

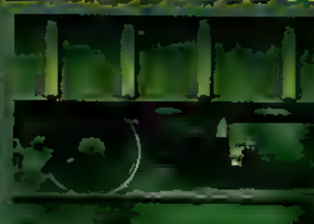
#### マルチスペクトラムゴーグル




↑➡暗い場所での地形確認をしやすくするナイトビジョンと、熱を感知できるサーマルビジョンをワンタッチで切り替え可能だ。

## 世界初! ステルスアクションのオンラインプレイ!!

敵から身を隠して任務を遂行する。こんなステルスアクション独特の楽しみを、Xbox Liveで全世界のプレイヤーと味わえる! 本作のオンラインプレイは、4人までのプレイヤーが、スパイチームと傭兵チームの2チームに分かれて戦う。スパイチームは傭兵に見つからないように勝利条件達成を目指し、傭兵チームはスパイの行動を読んで阻止するのだ。


↑正面からの撃ち合いでは絶対に味わうことのできない緊張感と達成感が戦場を包む。

最強の特殊部隊が帰ってきた!

TOM CLANCY'S
# RAINBOW SIX 3 BLACK ARROW
## トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3 ブラックアロー



4人の特殊部隊で世界の危機に挑む、ミリタリー系FPSの最高峰が早くもXboxに帰ってきた! 今回は[illegible]

| | | | |
|---|---|---|---|
| action | トムクランシーシリーズ レインボーシックス3 ブラックアロー | | 特殊部隊アクション |
| | ユービーアイソフト | | ユービーアイソフト |
| | 2005年3月10日発売予定 | | 5040円(税込) |
| | 未定 | | [illegible] |
| | OP [illegible] VC | | 未定 |
| | 未定 | | |

# ミッション再開! "レインボー"を率いてテロリストを排除せよ!!



独自の隊員操作システム、QUICK ORDER INTERFACE(QOI)で、"ドアを爆破して突入"、"催涙ガスで敵を無力化"など、カンタンに特殊部隊の動きを体験できた『レインボーシックス3』。その新作が早くも登場! 軍事作家トムクランシーによって紡がれる硬派なシナリオ、多くの強者が集うLive対戦もさらに進化!

## 部下への命令と己のウデで世界の危機を回避!



## 世界を股にかける特殊部隊の任務をおさらい

ここでは特殊部隊レインボーが現場で直面する任務の一部を紹介しておこう。プレイヤーはレインボー小隊長、ディング・シャベスとなって任務を遂行していく。己の力だけで立ち向かうか、CPU操る優秀な隊員(お世辞ヌキ。ホントに強い)と連繋するか、選ぶのはプレイヤー自身!



### その1 敵対勢力制圧

どのミッションでも必ず直面するのがテロリストとの戦闘。レインボーをはるかに超える物量で襲いかかってくるぞ。今回は敵も前作以上に催涙ガスやグレネードを巧みに使ってくる。磨きがかかった"ずる賢さ"にも警戒が必要!

### その2 人質救出

テロリストに捕らえられた人質を解放するのも重要な任務。レインボーが挑む任務は犠牲者ゼロが前提であり、絶対条件!





### その3 危険物除去

現実の世界でも頻発している爆破テロ。もちろん本作でも未然に防がなければならない。レインボー自身の技術で解除せよ!

# 数々の新要素を分析し、『ブラックアロー』の進化を探る!!

ここからは『ブラックアロー』にて進化した要素を見ていこう。キャンペーンモードが一新されているのは当然ながら、オンライン、オフラインともに対人数プレイにも大きな変革が用意されているようだ。任務開始（3月）まで待機！

## 戦いの舞台はヨーロッパへ！武器やゲームモードもさらに充実！

前作はベネズエラをはじめ、中南米が主戦場だったキャンペーンモード。今回はフランスやギリシャなど、ヨーロッパで起こるテロに立ち向かっていく。ストーリーが進むにつれ、一見無関係な事件がつながっていくスリリングな展開にも要注目！

### 欧州で多発するテロの真相を暴け！





←↑OQIは前作と同様の数、銃器は数種類増加しているようだ。

### タイムアタックが追加？

クリアーしたマップを使用して、本編とは敵の配置が違う"テロリストハント"が楽しめた前作。今作ではさらにローンラッシュが追加。制限時間が設定された中で、単独でテロリストを排除していく新たなゲームモードだ。



←敵を倒すとタイムが増加する。上級者向けか？

### 新たな任務がレインボーを待つ！

↓『ブラックアロー』における最初のミッションは、ロンドン地下鉄に仕掛けられた爆弾の解除。もちろん行く手には多数のテロリスト！




↓科学セミナーが開催されていたカンヌの高級ホテルがテロリストの手に落ちた。人質となった科学者を無傷で解放せよ！







↑観光地としても有名なミラノ市街が戦場に！ 人質となった市民の解放が目的だ。美術館や裏路地での戦闘も用意されている。




↑核施設が舞台という、かなり危険なシチュエーションでの戦闘。核反応炉からウランを強奪するという大胆不敵な所業を許すな！

## オフラインでも手軽に共闘！分割画面でのプレイが実装

システムリンクやXbox Liveなど、Xboxを複数台使った対人プレイが可能だった前作。環境を整えられなければ、ひとりでテロリストと戦うしかなかったが……。『ブラックアロー』ではその心配は無用！ 分割画面プレイが追加され、自宅で手軽に協力プレイを楽しむことができるのだ。分割プレイの場合、総勢4名だった小隊は、プレイヤーと相棒のふたりとなる。頭数が減ったぶんは人間どうしの連繋でフォローしよう！ 頭と声を使ってCPUを出し抜くのだ！

### 絶妙な意志疎通でミッションを遂行せよ






↑→CPUが操作する部下の動きは確かに優秀。しかし熟練した小隊長（プレイヤー）どうしの連繋なら、CPUの部下を率いる単独プレイよりも戦果を挙げられるはず！

## 一新された戦場、新ルールでより白熱するLive対戦

キャンペーンモードと並んで本シリーズの柱であるオンラインプレイ。個人戦や協力プレイなど多彩なルールが用意されていたが『ブラックアロー』ではさらに"総力戦"、"回収"というふたつのルールが新登場。詳細は不明だが、よりチーム間の連繋が重視されるルールのようだ。またマルチプレイ専用のマップも10種類近く登場することが決定。対人向けに洗練された戦場で、迫真の銃撃戦を！

### より"チーム"らしい動きが重要に！





↑→国内外問わず多くのプレイヤーが参加していた前作のXbox Live対戦。これまで以上の緊張感溢れる対戦が楽しめるはずだ！

### Live対戦の"環境"も向上する！

Live対戦にさらなるサプライズが！ 本作では友人や戦場で出会ったプレイヤーとクラン（チーム）を結成できることが判明。詳しい方法はまだ謎だが（『Halo2』仕様か？）、チーム戦がさらに白熱することは間違いない！

徹底攻略指南！




ヘイロー2

# 2005年もスパルタンたち

新年を迎え[illegible]第2弾は、ゲームをより深く楽しむためのスペ[illegible]テクニックを皮切りに、キャンペーン中盤攻略と対戦マップ情報の[illegible]をお届けするぞ！

攻略海兵隊（JBF）：鶴岡八幡（luruman）、ハメコ。（hameco）、マンモス（mammoth）、Nina（nina）　PM：Xbox遠藤（endox）

FPS

| | | | |
|---|---|---|---|
| | ヘイロー2 | | SFシューティングアドベンチャー |
| | マイクロソフト | | Bungie Studios |
| | 発売中（2004年11月11日） | | 7140円［税込］ |
| | HDTV（D2）、5.1ch | | 1人 最大4人 最大16人 |

OP 最大16人　VC　DL　6月　15歳以上　259ブロック以上

初回限定分は特製メタルケース仕様。プレミアムDVD同梱。リミテッドエディションXbox Live同梱版（8975円［税込］）は初回限定版、Xbox Live12ヶ月ご利用カード、Xboxボイスコミュニケータ同梱

TIPS & ITEM INFORMATION

## 徹底的に遊び尽くすための裏ワザ＆隠しアイテム情報!!

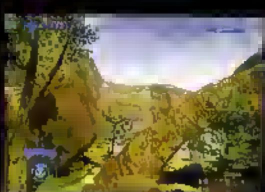
ここでは、ふつうに遊んでも楽しい本作をさらに盛り上げる裏ワザ的なテクニックや超常現象、特殊アイテムなどを紹介していこう。キャンペーンなどで発生する現象や隠しアイテムは、条件さえ満たせば確認できるだろうが、操作テクニックを必要とする超常現象系のワザはくり返しのトライや練習が必要になる。すべて編集部では確認済みなので、出せるまで挑戦すべし！



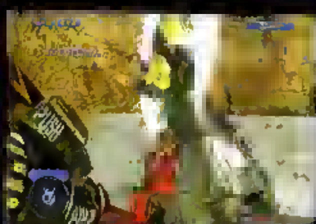
⬆裏ワザを実戦で使えるくらいの操作精度を身に着ければ、戦闘力もおのずと上がる。

### 最終兵器ロケットソード

まずはエナジーソードとロケットランチャー（以下ロケラン）を調達する。ロケランを標的にかまえて照準が赤い状態になったら、武器交換をしながら右トリガを引くのだ。すると、ロケランの有効射程距離だけ斬りかかる、驚異のダッシュ斬りが発動する。右トリガを引くタイミングは、照準の形が変わる瞬間を目安に入力すると成功させやすい。このワザはロケランのほか全射撃武器で可能だが、スナイパーライフルの10倍ズームなど、極端な遠距離では発動しないので注意しよう。



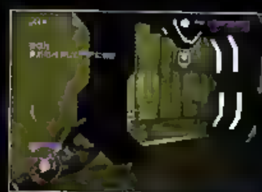
⬆切り替えの瞬間、赤いままソードの照準になる。



⬆そのタイミングを逃さず斬れば、ロケットソードが発動。当たればもちろん即死だ。

### 状況限定の無限エナジーソード

一撃必殺の威力を持つエナジーソードだが、キャンペーンではエネルギーを消費するため、使う状況が限られる。だが、特定の条件を満たせば、このソードが使い放題になることが発覚！　その条件とは、エネルギー残量がゼロのソードを装備した状態で、なおかつ装備がつぎのレベルへと持ち越されるレベルをクリアーすること。成功するとソードは表示されないものの、威力やダッシュ斬りの性能などをキープしたソードを使ってプレイできるぞ。



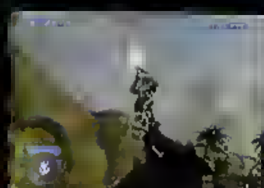
⬆"アービター"クリア時に空のソードを所持。



⬆すると"オラクル"では無限ソードを使い放題！

### ナゾの空中浮遊

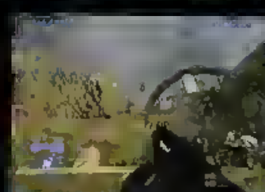
やりかたは非常に簡単。移動せずに、その場で空中ジャンプを何度もくり返すだけだ。運に頼るワザなのだが、成功すると突然、見えない足場に乗ってジャンプの頂点で静止する。以降は、移動しない限りそのままの位置に静止し続けられるので、通常より見晴らしのいい高さから銃撃ができる。



⬆集団で同時にジャンプすると成功させやすい。

### 助手席ソード射出

ソードを使ったもうひとつのワザは、乗り物の"助手席"が必要。ソードを装備してワートホグやスペクターの助手席に乗り、照準が赤い状態でソードを振ろう。ダッシュ斬りの音がしたら成功で、あとは向きを調節して助手席から降りれば、空を飛んでいくぞ。自分と標的が離れるほど飛距離は伸びる。



⬆照準の向きで地を這うことも高く舞うことも可。

Secret Item

### レジェンドに登場する"スカル"とは？

最高難度である"レジェンド"でプレイしたときに、隠れた場所に出現する極秘アイテム。それが"スカル"だ。入手すると、チーフにもステルス機能がついたり、すさまじいジャンプ力を得たりと、さまざまな効果が発現するという。詳しい隠し場所や効果などはまだお伝えできないが、"異端者"を除くすべてのレベルにレジェンドのスカルが隠されているらしいので、ぜひとも捜してみてほしい。ひとつだけヒントを言うならば、通常のクリアールートからは外れた場所で、なおかつチーフやエリートが移動できる地形を重点的に捜してみるといいだろう。スカルの効果は本体の電源を切るまで有効なので、入手できたら存分に楽しむべし。

チーフにステルス機能が！



⬆エリートの能力がうらやましかったチーフも、コレさえあれば怖いものなし。

キミたち何をしてますか？



⬆とあるレベルでスカルを発見。グラントたちが、なにやら踊っている？

# の戦いは終わらない！

今号も、オンライン／オフラインを問わず充実の内容。キャンペーン攻略は、佳境へと突入する"聖なる鍵"から"蜂起"までの4レベルを一気に掲載。対戦攻略は、新たに追加されたものを含めたすべてのランキング戦のルール内容を解説しつつ、5つの戦場の詳細情報をお届けする。さらに、ゲームをより深く楽しむためのステキなサムシングも丸ごと伝授で、新年早々レベルアップだ！



➡超破壊力をもつこの武器の正体はこのすぐ下をチェック。

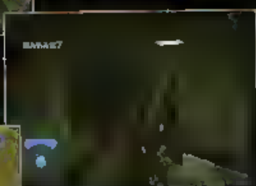
## 最凶武器！ スカラベガン登場

形状はプラズマライフル、破壊力はスカラベのビーム砲という禁断武器の入手方法を伝授。在処はキャンペーンの"メトロポリス"ステージ。トンネルの内部に入るところでゴーストに乗り換え、外を飛行しているバンシーをトンネル内部へ誘い込もう。そのまま最深部まで誘導し、公園につながる下水道の内部で"読み込み完了"と出た瞬間にバンシーを強奪。いちばん高いビルのあいだにかかっている橋の上まで飛んでいくと……。その威力は自身の目で！

**トンネルに呼び込み ガマン強く誘導せよ**



⬆トンネル内のバンシーは見失うと消える場合があるので注意。仲間の海兵隊も始末しておこう。



⬆最深部から下水まで誘導。読み込み完了後、すぐに強奪せよ。



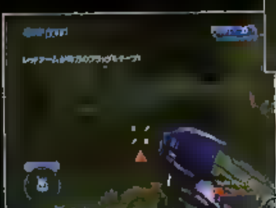
⬅マップ最深部のビル上空が目標。台に置いてある武器を取れ。

## 壁の隙間から旗を抜け！

マッチメイキングのCTF戦でのみ有効な裏テクニックがこれ。"フラッグはプレイヤーが接触すれば拾える"という法則を利用すると、障害物をすり抜けて旗を奪えるのだ。たとえば、ウォーターワークスの基地内部にある旗を監視用ののぞき窓がある壁際へと投げておくと、基地の中へ敵を足止めさせつつ窓の外から安全に旗を持っていける。同様のテクニックは、ザンジバーの基地ゲートなどでも使っていけるぞ。



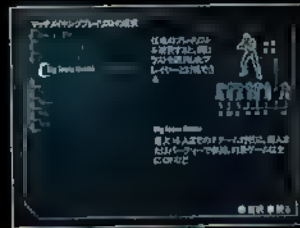
⬆このように、障害物を越えて接触できる位置へ旗を置く。



⬅すると、外からこのとおり強奪。これで獲得率がアップ！

## Xbox Live 対戦 マッチメイキングの全ルールをマスターしよう

12月に入ってからのLive対戦は、ランキングマッチの種類やゲームルールのバリエーションが大幅に増え、さらなる盛り上がりを見せている。今後もさまざまなサービス更新が行われていくことは間違いないので、こまめにプレイリストを確認しておこう。ここでは、12月14日の時点でプレイリストに掲載されている全マッチメイクとルールの内容、押さえるべきポイントを紹介するぞ。



⬅マイナークラン・メジャークラン戦の内容はスカーミッシュ・ビッグチームとまったく同じだ。

### Rumble Pit ランブルピット

| | |
|---|---|
| スレイヤー | 制限時間内に25人倒せば勝利。武器は基本設定のまま。強い武器で稼げ！ |
| ロケットスレイヤー | 武器はロケットランチャーのみ。トラッカーは非表示なので視認を徹底！ |
| ショットガンスレイヤー | 武器がショットガンのみのスレイヤー。敵どうしの戦闘を横からさらおう。 |
| ソードスレイヤー | ソードで戦うスレイヤー。一撃で仕留められるかがポイントの差に出る。 |
| フィエスタボール | 開始／復活時の武器がランダム。配置武器セットも毎回違うオッドボール。 |
| オッドボール | ボールを保持した時間で順位上昇。制限時間終了時の累積時間で勝利を判定。 |
| クレイジーキング | 1分ごとに移動するエリアの累積支配時間で順位判定。より長く支配せよ！ |
| キング・オブ・ザ・ヒル | 一定時間で移動するエリアを支配し、その累積時間の長さを競うルール。 |
| ファントムキング | 全員がステルス状態。かつエリア移動なしのキング・オブ・ザ・ヒル。 |

### Team Skirmish チームスカーミッシュ

| | |
|---|---|
| 1フラッグCTF | 攻めと守りを交互に2セット行う。自陣に旗を持ち帰るとポイントゲット。 |
| 1フラッグCTFファースト | 通常の"1フラッグ"は1ラウンド3分だが、こちらのルールは2分で勝負。 |
| マルチフラッグCTF | お互いの陣地に旗があり、3ポイント先取で勝利。先手必勝のフラッグ戦だ。 |
| クラシックCTF | お互いの旗を奪い合う。自陣の旗が動いているとポイントを加算できない。 |
| ショットガンCTF | 基本は"クラシック"だが、武器はショットガンのみ。攻め担当の腕が重要。 |
| アサルト | 攻めと守りを交互に2セット行う。爆弾を敵陣で起爆できれば勝利となる。 |
| ラピッドアサルト | 制限時間が2分間のアサルト。爆弾保持者をいかに守りきれるかがカギだ。 |
| ニュートラルアサルト | 両チームの陣地の中間地点に爆弾が出現。奪い合って敵陣の爆破を目指す。 |
| ニュートラルボムファースト | 試合時間が短い"ニュートラルアサルト"。より実力差が出やすくなるぞ。 |
| 3プロット | 3ヵ所のテリトリーを支配すると時間が加算。累計が3分になると勝利だ。 |
| チームボール | チームで行うオッドボール。ボール保持者から離れずに援護するのが重要。 |
| チームクレイジーキング | チームでエリアを奪い合い支配時間を競う。支配と攻撃の担当を分けたい。 |

### Team Slayer チームスレイヤー

| | |
|---|---|
| チームスレイヤー | チームどうしで倒したスコアを競う。さきに50人倒したほうが勝利となる。 |
| フィエスタチームスレイヤー | 開始／復活時の武器がランダム。配置武器も変化するチームスレイヤー。 |
| チームソード | 全員がエナジーソードを持って戦う。立ち回りのスキルがスコアに響くぞ。 |
| チームショットガン | ショットガンのみのチームスレイヤー。仲間の取りこぼしを倒せれば強い。 |
| チームファントムズ | 全員がステルス状態で戦う。トラッカーもオフなので目を凝らして動くこと。 |

### Head to Head ヘッド トゥ ヘッド

| | |
|---|---|
| スレイヤーデュエル | 1対1で戦い、10回倒せば勝利。狙撃銃やソードなど一撃で倒せる武器を確保！ |
| ライフルデュエル | 狙撃系武器のみで戦う。リードを奪えば勝率が跳ね上がるので初動が重要だ。 |
| ソードデュエル | ソードのみで戦う。リードを奪ったあとは、じっと隠れる戦法のほうが有利。 |

### Big Team Battle ビッグチームバトル

| | |
|---|---|
| 1フラッグCTF | 攻守を変えながら4ラウンドを戦う。戦力を集中させて守りをこじ開けよう。 |
| アサルト | 攻守4ラウンドの勝負。敵排除から起爆開始までの時間差をいかに縮めるか？ |
| CTFレイス | レイスがマップ上に配備されているCTF戦。攻めで使うか守りで使うか？ |
| ランドグラブ | 4～5ヵ所のテリトリーを奪い合う。累計時間が5分に達すると勝利となる。 |
| マルチボム | お互いの陣地にある爆弾を敵陣に運び、起爆させる。起爆時間が10秒と長い。 |
| マルチフラッグCTF | お互いの陣地にある旗を奪い帰還すればポイント。力押しで攻めていきたい。 |
| ニュートラルボム | ひとつの爆弾を争奪して敵陣を爆破。攻めて来た敵の爆弾だけを奪うと強い。 |
| チームスレイヤー | 大人数でのスレイヤー戦。得意武器と配置を決めておくと、より有利になる。 |

# ついに邂逅するふたりの戦士！

前号から引き続き、今回のキャンペーン攻略は"聖なる鍵"から"蜂起"までのレベルを一挙に制覇！ ストーリーも終盤に差し掛かり、敵の攻撃は激しさを増すばかり。新登場の敵キャラ、"エンフォーサー"と"ブルート"は、以降の攻略記事内のカコミ情報を参照し、対策を怠らないように！



↑運命の巡り合わせにより、ついに！

**マップアイコン**

| | |
|---|---|
| ルート | スコーピオン |
| スイッチ | ワートホグ |
| ドア | ゴースト |
| 敵部隊 | レイス |
| タレット | バンシー |

マップ中の1は同じ1へとつながっていることを表します。

## インデックスを入手せよ!!
## 聖なる鍵―隔離ゾーン

任務を終えてハイチャリティに戻ったアービター。聖なる鍵"インデックス"がリングのライブラリーにあることを知った預言者たちは、アービターに鍵の回収を命じる。新たな任務は、前半はフォアランナーの施設、後半は隔離されたエリアが舞台となる。フォアランナーの施設では、ピストン式の入り口やセンチネルの登場ハッチなど、特殊なギミックが複数登場するぞ。

### センチネルの出現ハッチを破壊せよ

センチネルはステージ壁面にあるハッチから出現し続ける（ただし、同時出現数はハッチひとつにつき画面上に1体まで）。内部が白く光っているハッチは、見つけ次第、破壊しておこう。



↑ハッチの付近で音がしたらセンチネル出現の合図だ。




### 意外なピストン作動法

施設内にあるピストンは、作動させることでシャフトへの通路が開く、ドアのようなもの。じつは攻撃ダメージによっても作動する。



↑Xボタンを押すのが面倒なときは攻撃してピストンを作動。

### エンフォーサーを倒せ!!

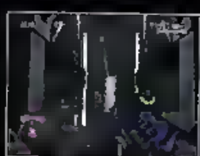
爆風を起こす黄色い弾と連射性に優れる赤い弾が攻撃手段。正面にシールドを持つが、それ以外は無防備。真下に潜り込めば、攻撃を受けずに一方的に攻撃できる。ただし、乗り物での接近は厳禁。吸い寄せられて強烈な一撃を食らうぞ。



↑乗り物での接近は危険。即死の可能性も！

### A シャフトを潜り抜けて施設の奥へ

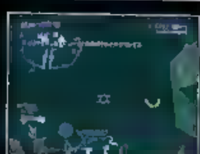
登場する敵はセンチネルのみ。センチネル、同出現ハッチともに、プラズマガンの溜め撃ちで破壊していくとラクだ。武器のエネルギーが減ってきたら、敵が落としたセンチネルビームを拾いながら戦っていこう。



↑飛び回るフォアランナーがピストンをレーザーで作動させてしまうこともある。

### B エンフォーサーとの初バトル！

シールドのダウンが目的だが、まずはエンフォーサーの破壊が先決。真下に潜り込み、プラズマグレネードを貼りつけるのがオススメだ。安全を確保したらプラグロックを解除し、電源をシャットダウンしよう。



↑エンフォーサーは、本体を無視して電源をシャットダウンするだけでも破壊可。

### C フラッドを交えて早くも三つ巴戦に

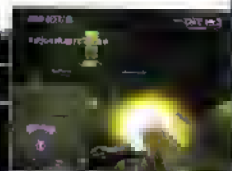
シールドをダウンさせて奥へと進入すると、エンフォーサー及びセンチネル勢とフラッドが交戦中。階下の層でエンフォーサーから身を隠し、降りてきたフラッドを倒そう。通路の敵は無視してかまわない。



↑ここで現れるフラッドは地球軍のハンドガンやバトルライフルを扱ってくる。

### D ショットガンで戦うのだ

入り口付近にあるショットガンを拾い、大量に出現するフラッド（寄生形態）に対抗。接近～射撃～離脱をくり返して少しずつ倒していこう。



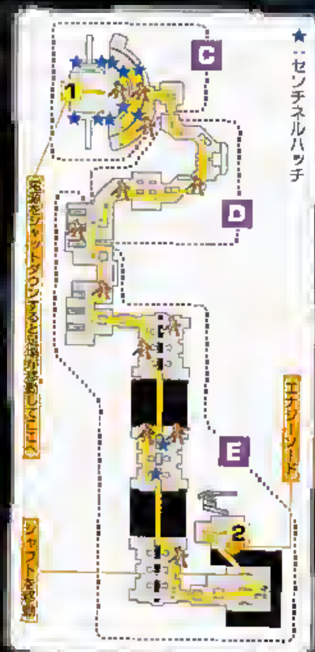
↑寄生形態以外はセンチネルビームで倒し、弾薬を節約したい。

### E 走れ、アービター！

ここでもフォアランナーとフラッドが交戦している。行く手を阻むフラッドだけをショットガンで倒しつつ、センチネルは無視して先を急げ。



↑長いシャフトの前にあるエナジーソードを拾おう。




### F エナジーソードでフラッドをせん滅せよ

長いシャフトを下った先のキャンプで同胞と合流し、迫り来るフラッドを全滅させよう。味方、フラッドともにエナジーソードを持っているので、エネルギーの減少とともに持ち変えつつ戦うのだ。






## G エンフォーサーの近接攻撃に注意！

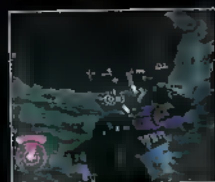
スタート地点付近にはゴーストとスペクターが置いてあるが、自発的に攻撃できるゴーストがオススメだ。扉に近づくと中からフォアランナー勢が出現する。乗り物の使用中はエンフォーサーの近接攻撃を警戒し、距離を置いて戦おう。ゴーストのプラズマキャノンなら、エンフォーサーのシールドもたやすく破壊できるぞ。先に進むとフォアランナーとフラッドが交戦しているので、一気につぎの扉まで進んでしまおう。



⬅フラッドが乗っているスコーピオンを奪えば、その後の展開がかなりラクに。

## H 多数の敵が待ち受ける激戦区を進め！

立体構造のエリアを越えた先は、エンフォーサーをはじめ、レイスやゴースト、強力な武器を扱うフラッドが多数出現する激戦区。エリアGでスコーピオンを入手していない場合は入り口付近にいるレイスを強奪しておきたい。道中では、おもにフラッドの相手をすることになる。数が多いので、スコーピオンやレイスの主砲を使って蹴散らすべし！



⬅ゴーストで出口まで駆け抜けることも可能だ。



➡敵の数が多いので、弾数無限の乗り物を活用！

## ロケットランチャーに注意!!

★のポイントにはロケットランチャーを持ったフラッドが待ちかまえている。安易に乗り物で突っ込むと、ロックオン射撃を食らって即オダブツだ。手前で乗り物を降りてから倒しにいこう。



⬅気をつけないと一瞬で吹き飛ばされるぞ。

## I 圧倒的多数の敵を少しずつ減らしていこう

ここでもフォアランナーとフラッドが戦いをくり広げている。屋内のエリアは狭いため、ステルスを使って一気に突っ切れるが、荒野のエリアは広く、身を隠す場所も少ない。現れた敵を各個撃破していくのが、結果的に安全だ。フラッドはエナジーソードやショットガンなどの強力な武器を持っているので、慎重かつ早々に奪い取りたいところ。視野が悪く背後を取られやすいので、モーショントラッカーに注意！



➡荒野にある洞窟の入り口からはフラッドが多数出現。グレネードで蹴散らそう。




## J 重戦車スコーピオン、もはや敵なし!?

通路の入り口付近に登場するセンチネルを倒してから、落ちているロケットランチャーを入手。レイスとゴーストを破壊し、安全を確保してからスコーピオンを取りに行くのがベストだ。続いて登場するワートホグやゴーストに乗ったフラッド、エンフォーサーも、スコーピオンの主砲を持ってすれば恐くはない。



⬅スコーピオンを取りに行くまえに、フラッドが乗るレイスを破壊しておきたい。

## K フラッドのバリケードを突破せよ

エンフォーサーや乗り物に乗ったフラッドをスコーピオンの主砲で蹴散らしたら、いよいよフラッドのバリケードへ。接近すると★にあるドアが開き、ロケットランチャーを持ったフラッドがこちらを狙ってくる。ドアに動きに注意し、開いたら瞬時にスコーピオンの主砲を撃ち込め！



⬅ライブラリーへと向かうゴンドラに到達すれば、ひとまずゴール。

## L ライブラリーで聖なる鍵を入手せよ

ゴンドラで移動中、援軍とともにフラッドを迎え撃つことになる。ゴンドラ最下層にある小さな通路でフラッドを待ちかまえ、グレネードでまとめて倒そう。



⬆フラッドの多くは、外へとつながるこの通路から侵入する。



⬇内部到達後はフラッド（素体）を無視して鍵を目指そう。

# "大いなる旅立ち"を阻止せよ！

## グレイヴマインド

巨大なパラサイトの触手に捕捉される中、ついに直接対面したマスターチーフとアービター。"大いなる旅立ち"の意味が全生命体の滅亡であると説くパラサイトは、マスターチーフを"いちばん怪しい場所"ハイチャリティへと転移させる。舞台はコヴナント軍の本拠地へと移り、敵の攻撃もし烈を極めるぞ。初登場となるブルート族は、右のカコミを参考に対処してほしい。

### ブルートとの戦いかた

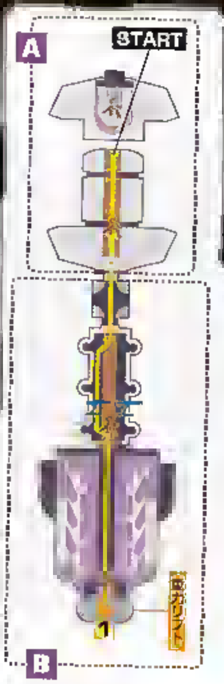
ブルート族はエリートのようなシールドを持たない代わりに体力に優れ、エナジーソードの斬り上げをもってしても倒すまでに2発を要する。カービンでのヘッドショットやプラズマグレネードを貼りつけて、効率よく倒したい。なお、ブルートは単独になると凶暴化し、武器を捨てて突進してくるぞ。

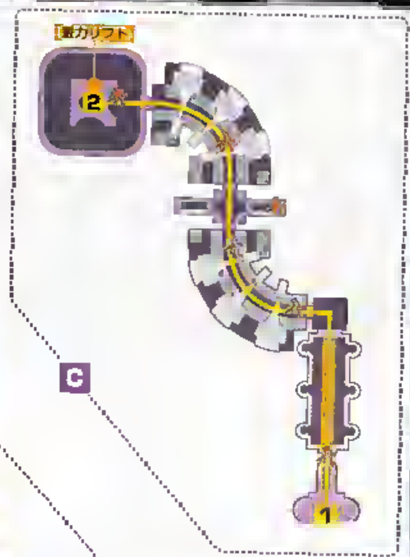


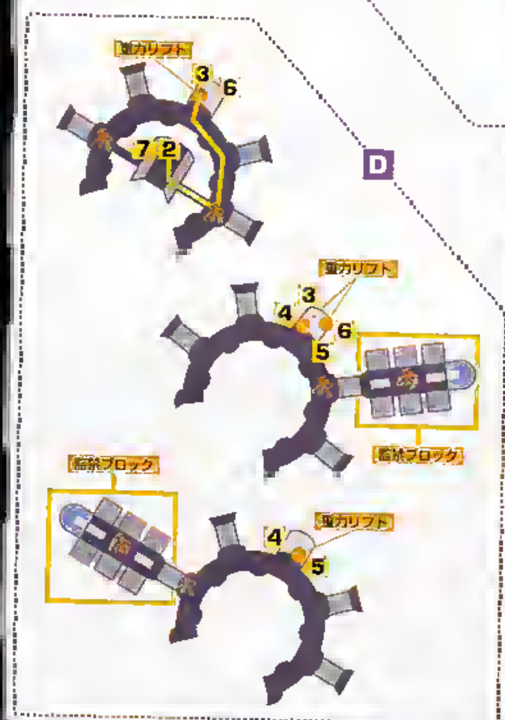
⬆ブルートが突進してきたら、ジャンプで背後に回り込み、反撃するのが有効だ。

### ブルートプラズマライフルの活用法

ブルートが所持するブルートプラズマライフルは、通常のプラズマライフルよりも連射性に優れる。両手持ちで装備し、連射力を活かした弾幕で敵を圧倒しよう。プラズマライフルの半分の時間でオーバーヒートしてしまうので、片手ずつ交互に撃つのがコツだ。




### A 開始早々のブルートとの戦闘に出遅れないよう注意！

デモ終了とともにブルートと戦闘開始！ 初期装備のニードラー1挺では心許ないので、後方に落ちているもう1挺も拾って両手持ちで戦っていこう。評議会のフロアに出現する最後の小隊は、上層からカービンで狙撃してくるブルートが厄介。さきに狙い撃って始末しておこう。



←チャプター表示が消えないうちから戦いが始まる。

### B 開けた戦闘エリアならブルートショットも怖くはない

コルタナのハッキングで扉を開き、通路へ。タレットを使用するグラントはプラズマグレネードを貼りつけて倒そう。重力リフト付近まで行くと、ブルートショットを持ったブルートが登場。ただ、室外であるため爆風を食らう危険は少ないので、射線をずらしながら戦うべし。



←コルタナが重力リフトを反転。乗り込んで進むのだ。

### C 敵を無視して重力リフトの前へ進み、先を急ごう

この階層にはジャッカル（シールド）が多く出現するが、ブルートプラズマライフルを両手に持って連射すれば、簡単にシールドを打ち破れるぞ。重力リフトのあるフロアに到達したら、敵を無視して下の階層へ進み、重力リフトの前で待機しよう。コルタナが重力リフトを反転したのを確認したら、すぐに飛び込んで先へ急ぐのだ。



⬆出口の扉脇にカービンがある。ブルート戦で有効なので、弾薬を補充しておこう。

### D 海兵隊隊員を救出せよ！



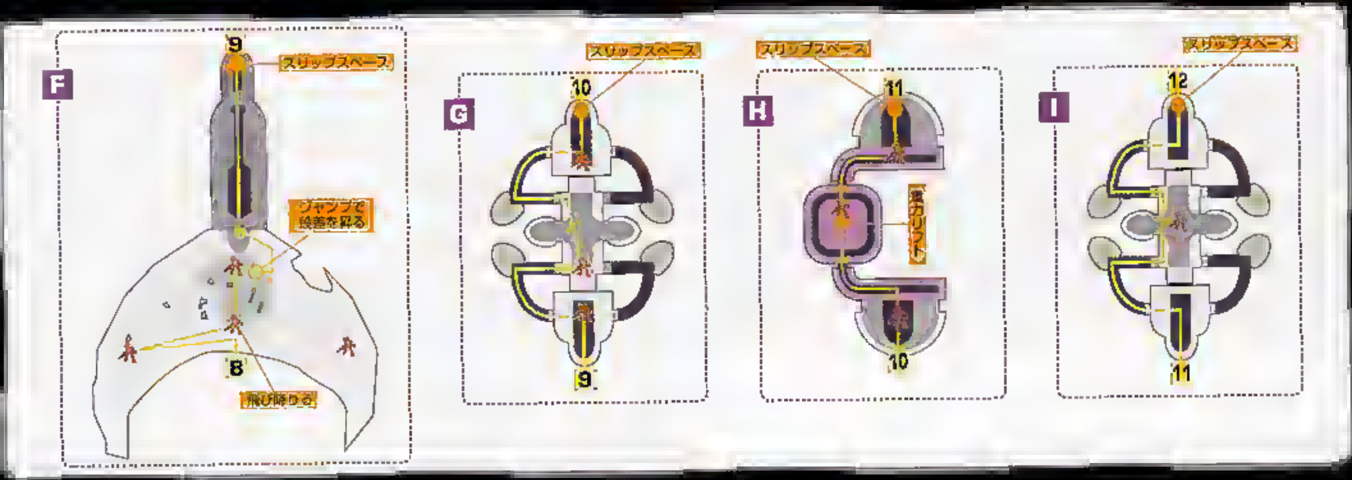
⬅狭いためブルートショットの爆風が厄介に。

降下点付近のブルートは、降下中にプラズマグレネードで倒せればベスト。そのあとコルタナの指示に従って下階層と中階層にある監禁ブロックへと進み、守衛を全滅させて海兵隊を救出しよう。道中に登場するジャッカルやグラント、ブルートたちは、通路の設置武器を活用し、障害物に隠れながら戦うのがポイントだ。両階の海兵隊を救出したら、もと来た重力リフトへ。増援を倒しながらコルタナがリフトを反転させるのを待ち、反転次第、リフトに飛び込んで離脱しよう。

### E 仲間割れに乗じて漁夫の利を！

エリート族が他種族と交戦しているエリアでは、まずはドローンを優先して倒し、最後にエリートをエナジーソードで仕留めると効率がいい。最後の通路ではハンターが登場。近接攻撃を避けて背後に回り、背中の露出部に弾を撃ち込んでいこう。






## F 広大な屋外エリアでの戦闘は狙撃能力が重要！

広い屋外が戦場となる。通路を出ると預言者の護衛(エリート)とブルートが交戦しているので、両者を倒して護衛が持つエナジーソードを入手。同じく、左に進んでジャッカル(スナイパー)を倒し、ビームライフルを確保しよう。そのあと入り口付近に戻り、中心の広場にいるエリート(バーニア)等を狙撃。接近してきた敵はエナジーソードで撃退すべし。敵を減らして安全を確保したあと、スリップスペースに向かえ。



↑広大な屋外エリアの道程には、ジャンプしないと進めないところも。

## G ブルートとエリートの戦いを横目に先へと進もう

スリップスペースの転送先でも、コヴナントが仲間割れを起こしている。まずはエリートやグラント、ジャッカルが登場するので、チューブ型の通路で近づいてきた敵のみを倒し、ブルートの出現を待機。両者の混戦に便乗すると、少ない労力で敵を全滅できるぞ。続く広いフロアでも、両者がすでに交戦中。置いてあるエナジーソードを使い、立ちはだかる敵だけを倒しながら、つぎのスリップスペースへと急ぐのだ。



↑スリップスペース周辺のエリートたちは無視してもかまわない。

## H ムダな戦いを避けて弾薬を節約！

ドローンやエリート(バーニア)が登場する広めのエリアは、敵を無視してつぎの入り口に向かうのが正解。その先の通路からブルートが登場するので、プラズマグレネードを貼りつけて倒していくべし。



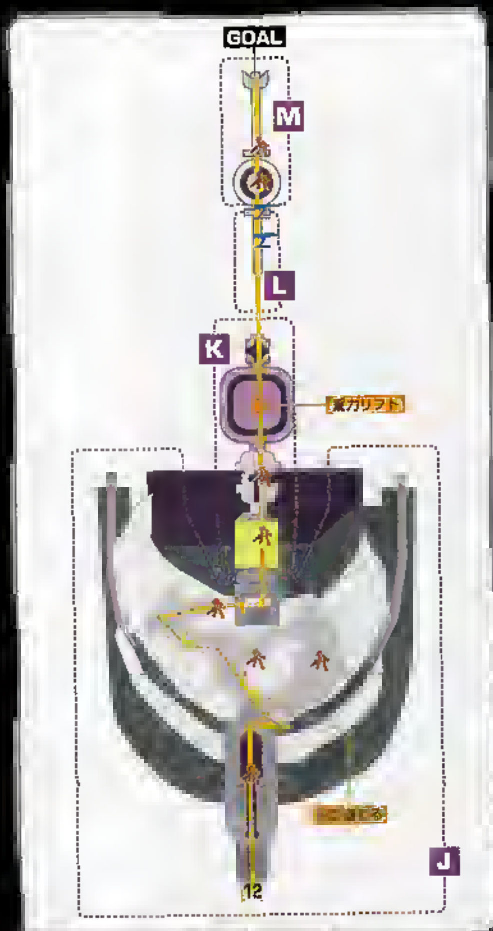
←真ん中のエリアに出現する多量の敵は、すべて無視してしまうのも手だ。

## I 逃げるグラント、追うブルート

エナジーソードが置いてあるので、エネルギーが少ない場合は交換を。広いエリアに出ると、グラントたちが逃げ惑う中、ブルートが猛威を奮っている。不要な戦いは避け、戦力の温存を心がけていこう。



←スリップスペース付近には、ブルートプラズマライフルが4挺もある。




## J ジャンプで大胆にショートカット!!

屋外の広いエリアに出たら、出口正面にある高台へと移動し、付近にいるジャッカル(スナイパー)を倒す。そのあと、真ん中の大きな広場へといざジャンプ!! 着地後は敵を無視して左前方へと進み、出口を目指していくといい。



↑出口付近のエリートはステルス状態でソードを所持。

## K プラグマグレネードを警戒せよ

重力リフトのある大きなエリアでは、グラントやエリートが多数出現し、高確率でプラズマグレネードを投げてくる。十分に警戒を。出口の扉に近づくと現れるジャッカル(シールド)とブルートは、エリートたちとの混戦に持ち込み、少しずつ撃破していこう。

## L 大量の敵に圧倒されるな！

出口付近のブルート＆ジャッカル(スナイパー)部隊と、反対の入り口のエリート部隊が相対している。まずはジャッカルを倒してビームライフルを奪い、エリートを狙撃しよう。その先の入り口では、大量のコヴナントが出現。グレネードを放りつつタレット付近まで戻り、置いてあるビームライフルを使って敵たちを狙撃するのだ。



←敵の数が多く苦戦は必至。ビームライフルによる遠距離狙撃で対抗しよう。

## M コルタナに従って様子を見るのだ

フロアに入るとエリートとハンター、ブルートが交戦している。さきにエリートを倒してハンターとブルートを戦わせ、残った手負いの敵にトドメを刺していこう。全滅させると扉が開き、エナジーソードを持ったステルス状態のエリートと、預言者の護衛(エリート)が登場する。倒すか、無視して先に進めば、ゴールクリアーとなるぞ。

CAMPAIGN AREA GUIDE

# 裏切りのブルートに復讐せよ！

## 蜂　起

ブルート族の長、タルタロスに裏切られ、ライブラリーの底へと落ちたアービター。そこに待ち受けていたのは巨大なパラサイトと、前戦で聖なるリングを破壊した'悪魔'だった。パラサイトに転移させられた先は、もうひとつのリング。そこには、ブルート族に倒された同胞の姿があった。渓流を下って奴らのキャンプに攻め込み、裏切りのブルートたちに制裁を加えるのだ。

### スペクターについて

エリア■ではブルートたちがスペクターに乗って登場する。それに搭載されているプラズマキャノンはかなりの連射力なので、放っておくと非常に危険だ。動き回って射線を逸らしながら、砲撃手を優先して倒したい。なお、仮に強奪しても、砲撃手がいなければ無用の長物。さっさと破壊してしまおう。



↑脅威的な主砲連射で迫ってくるスペクター。まずは砲撃手を倒すのが先決だ。




### A 装備を整え、立ちはだかるブルートを駆逐せよ

スタート時の武器はプラズマライフルのみだが、少し進むと同胞のそばにエナジーソードが落ちている。のちの対ブルート戦のため、忘れずに回収しておこう。開けたところに出ると、ブルートが多数現れるので、ブルートショットの爆風に注意しつつ、ソードで斬りまくるのだ。



←扉を守るブルートはプラズマグレネードで爆殺！

### B エナジーソードを持った同胞たちと協力して進攻！

エリアAを突破すると同胞が援護に来てくれる。通路を進んで外に出ると、おなじみのブルート＆ジャッカル（シールド）部隊との戦闘開始だ。ブルートが複数で固まっている場合は、ステルス状態で接近してプラズマグレネードを貼りつけると一網打尽にすることができるぞ。



←同胞が倒れたらエナジーソードを回収しておこう。

### C 複層構造の部屋での戦い

2階層ある部屋でブルートとジャッカル（シールド）を倒して進んでいくと、4階層からなる部屋のもっとも高い場所へと出る。まずは2階層目に降下してジャッカル（シールド）を手早く片づけてから、3、4階層目のブルートにプラズマグレネードを投げ込もう。ある程度のダメージを与えたのち、さらに降下して一気にせん滅すべし！



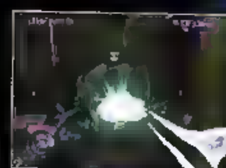
←二階層の部屋は敵の数が少ない。接近して一気に倒してしまうのもいいだろう。



↑ブルートショットの跳弾と爆風攻撃に注意。土台の真ん中にいればやりすごせるぞ。

### D 厄介なタレットを優先して破壊しよう

エリアCの最初と同じく、下階層にいる敵を眼下に捉えながらの戦闘となる。まずは、真ん中のタレットをブルートごとプラズマグレネードで破壊しておこう。残るはカービンを持ったブルートとジャッカル（シールド）だが、出口の扉に近づくと増援のブルートが数体登場する。上階層から狙い撃って最初の部隊を全滅させてから、増援の相手をするようにしたい。自分のシールドが減ったら一度上階層の扉の奥まで引き、態勢の立て直しを図るといいぞ。



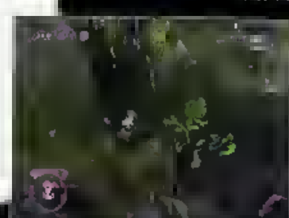
↑真ん中にあるタレットが厄介。グレネードで敵ごと破壊せよ。



↑下階層でカービンを入手できる。ブルート戦で役立つぞ。

### E 坂の上を拠点にしてブルートを各個撃破

施設の外にはブルートとジャッカルがいる。ステルス状態で接近してブルートを暗殺したら、扉の中に隠れてステルスゲージを回復。回復次第、再び暗殺をくり返していこう。外を進むと、ゴーストに乗ったブルートを皮切りに敵が大量出現。道が狭いので、爆風に注意して坂の上に戻り、そこを拠点として迫り来るブルートを各個撃破すべし。



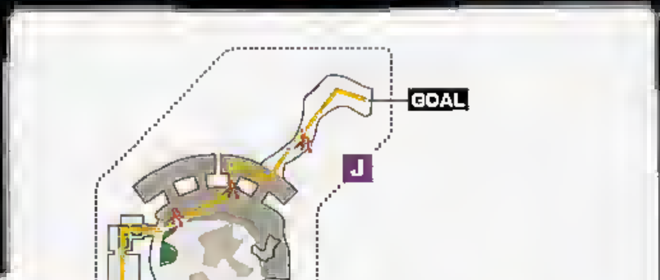
←ブルートの中にはショットガンを使う奴も。奪っておくと戦闘がラクになる。

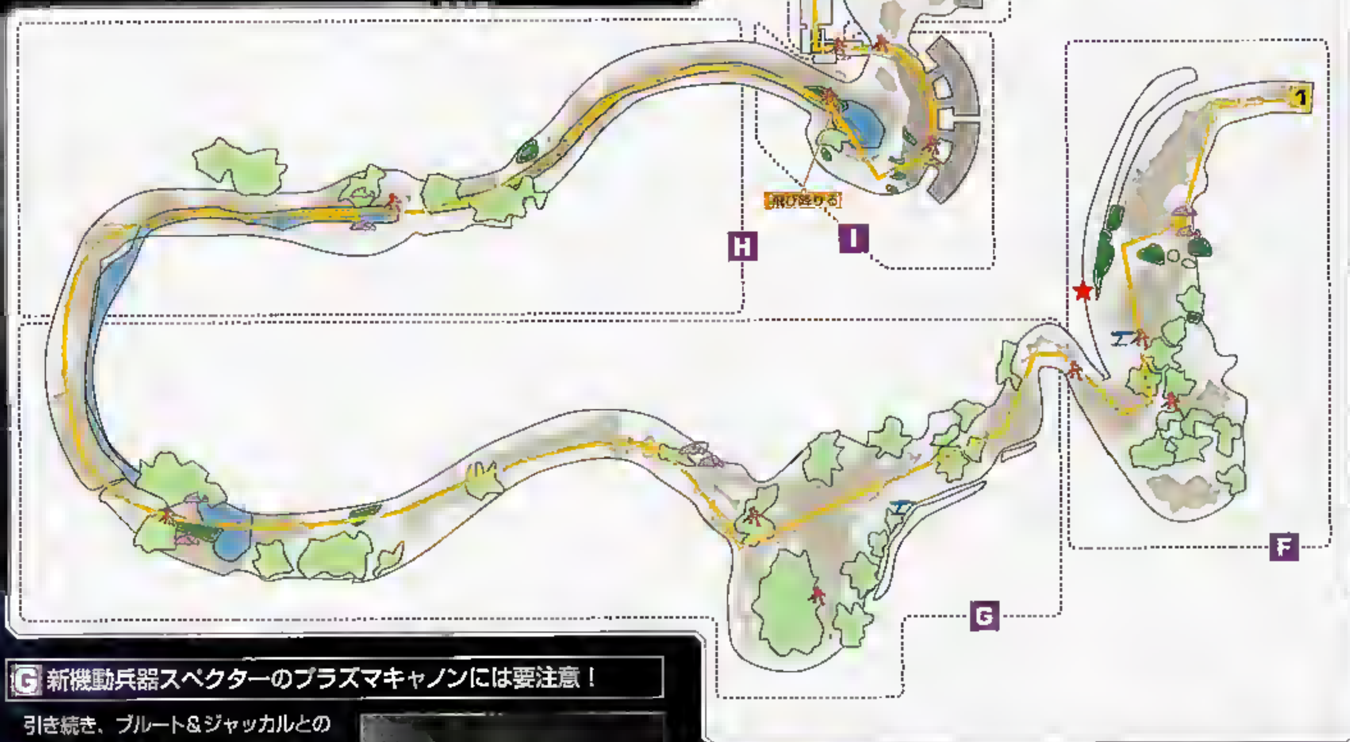
## F ゴーストを駆ってブルートのキャンプへ

このエリアでもブルート及びジャッカルの大軍団が待つ。丘の上の★にいるジャッカル（スナイパー）の狙撃が厄介なので優先的に片づけ、ゴーストを使ってタレットを破壊しておこう。あとは、出現する敵をゴーストのプラズマキャノンと体当たりで蹴散らしていけばオーケー。



←ゴーストを飛ばし、敵を無視して突っ切ってもいい。




## G 新機動兵器スペクターのプラズマキャノンには要注意！

引き続き、ブルート＆ジャッカルとの戦闘。左の丘を登ったところで味方のグラントとジャッカルが交戦しており、ジャッカルを倒せば、グラントがタレットで援護射撃をしてくれる。ブルート、ジャッカルともに、細道への入り口付近にある丘の上に陣取っていることが多い。プラズマグレネードを警戒しつつ、ゴーストの主砲で蜂の巣にしてやろう。さらに、敵の増援のスペクターが現れたら、左ページのカコミを参照して撃破せよ!!



↑このエリアでも敵を無視して進んでいける。なお、道の先にゴーストがあるので、痛んでいた場合は乗り換えておこう。

## H 超・遠距離から射撃し、悟られないうちに暗殺せよ

道が立体構造になっており、上に各種のジャッカル、下にブルートが待ちかまえている。敵を認識できるギリギリの位置からゴーストのプラズマキャノンを撃ち、ある程度数を減らしてから突入をかけよう。とくに、厄介なジャッカル（スナイパー）は事前に倒しておきたい。



←下手な鉄砲も数撃ちゃ当たる!? 弾数無限を利用！

## I 憎きブルートたちのキャンプを一掃せよ！

ついにブルート勢の本陣に到達！ まずは目の前にいるジャッカル（スナイパー）を倒してビームライフルを奪い、キャンプにいるブルートたちを狙撃して数を減らしておこう。キャンプへ乗り込んだらすぐ右側の通路に隠れ、レイスやジャッカル、ブルートの攻撃から身を守ること。そこから、置いてあるカービンのズーム射撃でジャッカル、ブルートを狙撃していくのだ。レイスの攻撃を受けないように通路から出ることは極力避け、ブルートたちを全滅させてから左の扉へと進むべし。



←ブルートは高い頻度でプラズマグレネードを投げてくる。注意！



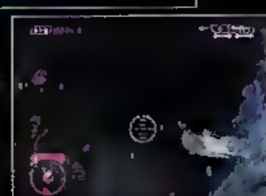
→ブルートに近づかれたら、置いてあるショットガンを使うといい。

## J 大充実の武器庫で装備を整え、いざゴールへ

通路の先の部屋には、いままでに登場したほぼすべての武器が揃っている。ここではカービンとロケットランチャーをオススメするぞ。まずはカービンを使って、扉のすぐ先にいるジャッカル（スナイパー）を仕留める。続いて、3つ目の通路にいる4体のブルートにロケットランチャーを浴びせて数を減らし、ひとつ手前の通路に戻って待機。ブルートが近づいてきたら、再びカービンと各種グレネードを使って倒すのだ。通路の先にはゴールがある。ステルスで敵を無視してしまうのもアリだ。



←ゴーストはロケットランチャーのロックオン射撃で破壊しよう。

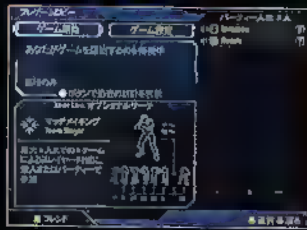


→最後の通路付近の敵はステルス能力を使ってやり過ごすとラク。

# マルチプレイヤー

## 知識を蓄えてレベルアップに励め！

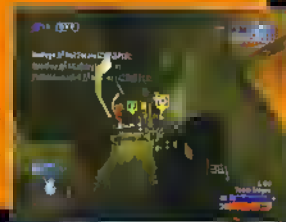
発売から1ヵ月以上が経過し、全体的な対戦レベルが上がってきた感のあるXbox Live対戦。参加プレイヤーたちにひと通りのテクニックが備わってきたことで、ここからは細かい知識の差が戦果を左右することも多くなりそうだ。前号に続き、今回のマルチプレイヤー攻略は"ビッグチームバトル"で登場する3つの大型マップと、激戦型のふたつの小マップを詳しく解析。さらに、誰もが気になるレベルアップの仕組みも深く掘り下げて解説していくぞ。屈辱のレベルダウンを防ぐためにも、しっかり熟読してほしい。



⬆平均的なプレイヤーレベルは9〜10が目安。まずは、このラインをキープしたい。

### 更新されるメニューをチェックしよう

マッチメイキングで更新されるのはプレイリストやルールだけではない。たとえば、12月からは"ビッグチームバトル"に参加できるパーティー人数の上限が5人から8人に増えているなど、ユーザーの声に応えた変更も施されているのだ。bungie.netをこまめにチェックしておこう！



➡よりチームで連繋が取れるようになり、対戦のおもしろさがグッと上がったのだ。

### レベルアップのしくみを知ろう

対戦終了時の順位によって、自分より下位の相手からはプラス、上位の相手からはマイナスの"比較点"が算出される。この数値を合計し、平均した数値が最終的な"入手点"としてレベルに影響するのだ。



⬆チームでもらえるポイントはレベルに関係なく同じ数値。



⬇キル数やメダルなどは無関係。"勝利"にこだわるべし。

**1 対戦終了時の順位は何位か？**

まずは自分(チーム)の順位を確認。個人戦で1位、もしくはチーム戦で勝利すればポイントは確実に増加する。それ以外は、順位が下がるほどマイナス値が増えていく。

**2 対戦メンバーとのレベル差はあるか？**

基本値は100で、これに1レベルの差につき10の加算(減算)補正がかかる。この補正値を対戦メンバーのレベル差と順位に当てはめて、それぞれの比較点を算出する。

**3 比較点の平均値が入手点として決定！**

対戦メンバーそれぞれの比較点をもとに、その平均値を算出。その数値が最終的な入手点として個人データに反映される。このポイントが一定値たまるとレベルアップ！

**たとえばこんなスコアのときは**

1位と2位のレベル差は3。よって1位は、基本値100に30の減算補正をかけた70の比較点を2位から得る（逆に2位は1位から-70の比較点）。同様に1位は3位から80、4位から90の比較点を入手し、それら3つの平均値である80が、1位の最終的な入手点となる。

| プレイヤー | 順位 | レベル | 入手ポイント |
|---|---|---|---|
| Fami | 1 | 10 | 80 |
| Tsu | 2 | 7 | 53 |
| Xbox | 3 | 8 | -80 |
| Kattena | 4 | 9 | -320 |

### マップアイコン解説

| | | |
|---|---|---|
| 作戦エリア | アサルト | テリトリー |
| | オッドボール | キングオブザヒル |
| | キャプチャー ザ フラッグ(CTF) | |
| 武器・アイテム | SMG サブマシンガン | BaR バトルライフル |
| | HG ハンドガン | SR スナイパーライフル |
| | RL ロケットランチャー | SG ショットガン |
| | PG プラズマガン | PR プラズマライフル |
| | BPR ブルートプラズマライフル | CC コヴナントカービン |
| | BeR ビームライフル | NE ニードラー |
| | BS ブルートショット | ES エナジーソード |
| | fg フラググレネード | pg プラズマグレネード |
| | オーバーシールド | カモフラージュ |

## Beaver Creek
## ビーバークリーク

### 前作ファンには懐かしい思い出の戦場

中央の川を挟んで基地が向かい合う狭いマップ。お互いの基地の左側にある坂を上ると、狙撃ポイントに使える横穴がある。川の両端にはショットガンとオーバーシールドが配置されているので、こまめに回収したい。基地内部には、地上にある3つの入り口以外に屋上のガラスを割って入ることもできる。守るときも攻めるときも覚えておくと役立つぞ。



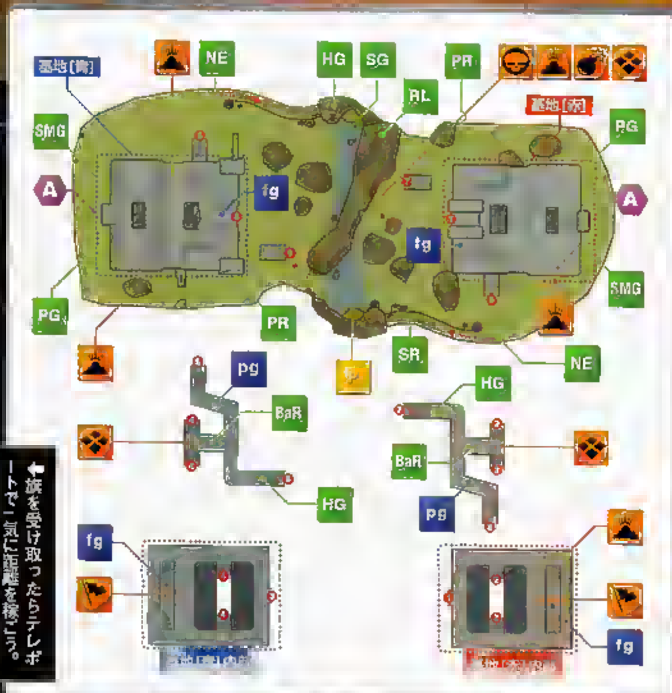
⬆マップ中央のアーチ状の岩の上にロケットランチャーがあり、猛威を振るう。

### 基地の屋根の上りかた

移動ルートはふたつ。基地の左側面にある足場を使うか、基地正面右端にある岩やブロックに飛び乗って上がればよい。いちばん奥のガラスの下がフラッグの配置場所なので、取ったフラッグを屋根に投げてパスする作戦も有効だ。



⬅旗を受け取ったらテレポートで一気に距離を稼ごう。



# Water Works

## ウォーターワークス

### 大人数バトルオンリーの広大なマップ

中央にある巨大な建造物を中心として、左右対称に作られている薄暗いマップ。ゴースト、ワートホグ、レイス、バンシーとひと通りの乗り物がそろっているため、機動力を生かした戦法が有利になる。徒歩で動く場合は、両基地のバンシー置き場にあるテレポーターを使い、ロケットランチャーを回収してから動きたい。マップ中央の建造物は内部が通路になっており、お互いのエリアへと行き来できるうえに上層からの狙撃も可能と、押さえておきたい場所だ。なお、基地は守りやすい構造になっている。攻め込むときには、チームが一丸となって突入しなければ崩すのは難しいことを肝に銘じておこう。





↓マップ中央のはしごの上にエナジーソードがある。とくに守り側は押さえておきたい武器だ。

↑狙撃銃を持ってバンシーに乗り、中央最上部に行くとベストな狙撃場所だ。




#### レイスを使ってバリケード建設

基地の前後にあるもっとも大きな出入り口は、基地周辺のコンテナを使って封鎖できる。レイスで押して動かそう。あとは、2階を監視すれば鉄壁の防御になるぞ。

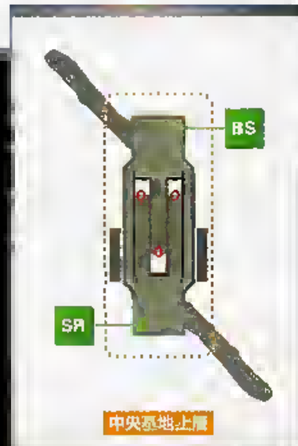


←レイス以外ではコンテナを動かせないぞ。







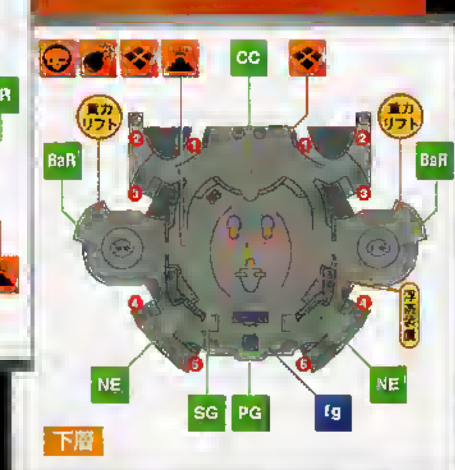



# Mid Ship ミッドシップ

### 狭い中にも戦略アリ

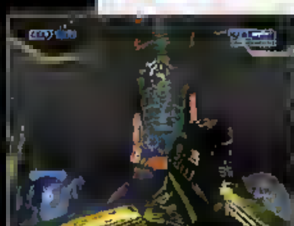
狭いながらも隠れる場所が多く、移動のテクニックが重要になってくる。デフォルトでは基本武器がプラズマライフルなので、バトルライフルやカービンをふたつ目の武器として持ち、シールドがなくなった敵を撃つ戦術を基本としたい。また、メインのグレネードがプラズマであることを活かし、敵に貼りつける技術も磨いておこう。そのスキルはあらゆる対戦で威力を発揮するぞ。






←中央下段にはショットガンがある。通路で待ち伏せて使うと強い。



←中央上段のエナジーソードを取るには"ジャンプ中しゃがみ"で高さを稼ぐことが重要になるぞ。

# Coagulation
## コーグレイション

### 平地の起伏を利用せよ

縦長の渓谷の両端に基地が設置されているマップ。歩兵は左右の崖や坑道から，乗り物は中央の平地を移動するのがセオリーとなる。重要な武器は，両基地にあるスナイパーライフルと，マップ中央のロケットランチャー。チーム戦のときは真っ先にロケットランチャーを確保してから乗り物を使えば安全に動けるだろう。狙撃時は，基地や左右の崖から狙うのも強いが，逆に警戒されやすい欠点も持つ。平地の起伏や岩陰など，目につきにくい場所を利用して攻撃すると効果的だ。



⬆狙撃担当の腕が問われるマップ。弾の補給は基地の側にある岩場で行えるぞ。



➡マップ中央の左右にあるパワーアップを回収して攻めるといい。




### 基地の下から旗を抜け

このマップのCTF戦では基地の2階にある旗を奪うのだが，何と床をすり抜けて1階から旗を取ることもできる。1階にワートホグを入れて車体を足場にし，旗の真下でジャンプしながらXボタンを押し続けるのだ。知らない相手には効果絶大だぞ。



⬅旗の真下を目印に，極力接近する。Xボタンを押し続けることが重要。



➡取ったらそのまま助手席に乗り込んで逃亡しよう。練習を重ねるべし。

# Zanzibar
## ザンジバー

### 攻めも守りも楽しいギミック満載のマップ

CTF戦やアサルト戦でよく使われるマップで，攻めと守りが明確に分かれる構造。スレイヤー戦やテリトリー戦でも，基地を押さえれば有利に戦える。中央にある風車では，上層にあるストッパーを壊すと足場を降ろして侵入ルートにできるが，破壊時に大きな音が出てしまうのが欠点。悟られたくないときは，回転する足場に飛び乗って移動するとバレにくい。ロケットランチャーやソード，スナイパーライフルなどの回収も重要だが，それ以上に狙撃兵の配置が勝敗を分けやすい。仲間を援護できる場所を迅速に確保しよう。



⬅しゃがみジャンプを駆使して高い位置を探そう。




### ゲートの開閉は作戦で決める

基地の左側面にあるゲートは2階中央のスイッチを押すことで開けられるが，CTF戦では敵の追撃を受けやすくなるデメリットも発生する。ちなみに，閉じたゲートの隙間から基地の外へ旗を投げ出すことも可能。あえてゲートを開けないことで敵を足止めし，外の仲間にパスして旗を運ばせる，という戦術もあることを覚えておこう。

### 横穴に旗を投げ込め

ゲートの隙間から旗を投げたあとは，風車の横のルートを直進していくのがベストなのだが，海岸手前の階段を上るのはタイムロスになる。マップ上❶の横穴にジャンプして旗を投げ込むといい。

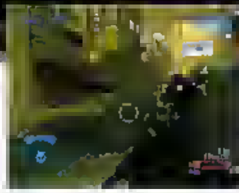


➡狙撃兵をここに配置しておいて受け取れば完璧かも。

# Head Long
## ヘッドロング

### タテとヨコに広い市街戦マップ

マップを囲むように建造物が立ち並ぶ込み入った地形。建物の中を進むことが多くなるが、窓の隙間から攻撃されたり、待ち伏せを受けることも多々ある。遠近を問わず、周囲を警戒しながら動くことが重要だ。乗り物はいくつか用意されているが、道路の構造が一方通行になっているため活用しにくい。CTF戦やアサルト戦では全員で移動することを心がけ、指示出しを徹底していこう。



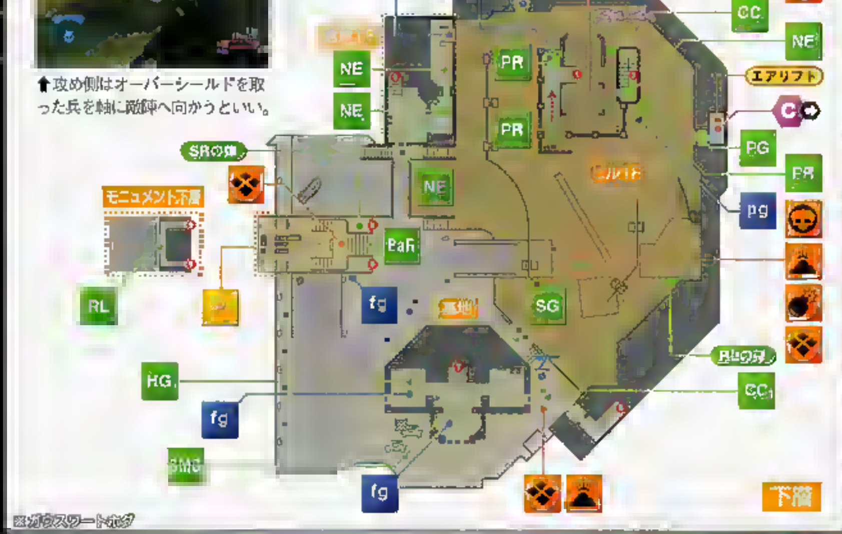
⬆攻め側はオーバーシールドを取った兵を軸に敵陣へ向かうといい。



⬅マップ上部のビルが守り側の拠点となる。進入路をふさがれやすいので、攻め崩すには人数が必要。



➡2ヵ所にあるロケットランチャーはどちらも確保しておきたい。早めに入手できれば、攻め側も守り側もかなり有利になるぞ。

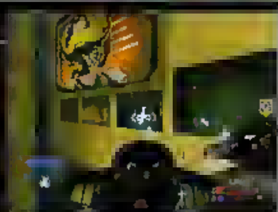






### 乗り物は砲台として活用

ワートホグやゴーストは道路で使わず、ビルの入り口にねじ込んで大火力砲台として使うと役立つ。入り口の侵入防止ブロックは、速度をつけて飛び込むことで隙間から中へとねじ込める。何度か練習すればコツがつかめるはずだ。



⬅守り側は、ゴーストで相手の進入路に弾幕を張れー

### マップ中央の鉄骨で移動

ビルのあいだにぶら下がっている鉄骨はただのオブジェではなく、攻め側が最速で敵基地へと侵入できる移動ルート。途切れた道路から吊るされた足場へと移動し、照準を鉄骨の幅内に置くように走れば落ちずに渡れるぞ。



⬅何人乗っても大丈夫。降りた先にはロケットランチャーがあるので、忘れずに奪取すべしー

### 2基のエアリフトを使おう

マップ最上部と右上にあるエアリフトは、地上からビルの3階まで一気に移動できる便利なギミック。高層部に援軍を送るときなど、積極的に活用したい。



⬅守り側の兵士の復活時、仲間と合流するときに使うと、すぐ高層に戻れる。

## 新しいマッチメイキング「**チームスレイヤー**」を知る

12月からマッチメイキングの内容が更新されたが、その中で強い人気を誇るのが"チームスレイヤー"。最大4人のパーティーを組んで参加できる少人数チームでのスレイヤー戦は、"ショットガンのみ"、"ソードのみ"といった特殊なルールバリエーションも豊富だ。なかでも"フィエスタスレイヤー"と呼ばれるルールは、マップ上の武器配置が毎回変化し、スタート時と復活時の所持武器もランダムに変わる仕組み。すべての武器に習熟していないと勝つのは難しいぞ。



⬅チームスレイヤーではふたりひと組で行動するのが定石。互いにフォローし合うことが重要だ。



⬅フィエスタは乱戦になりがち。毎回、武器セットが変わるので、敵の所持武器に注意を払おう。

**急告！**

**『Halo 2』Live対戦会開催決定！**

小社総合ゲーム情報サイト"ファミ通.com"の主催により、Xbox Liveを使った『Halo 2』の対戦集会が開催決定！　期日は2005年1月上旬を予定。当日はファミ通.comチームと本誌『Halo 2』攻略チームも参戦し、個人戦&クラン対抗戦で勝負を決する予定だ。詳しい開催情報や参加方法は、ファミ通.com内の連載コーナー"Halo2 Liveプレイ日記"にて随時告知予定なので、そちらをチェックしてほしい。来たれ、全国の『Halo 2』戦士たち！　【ファミ通.comはコチラ】 http://www.famitsu.com/

# 合衆国解放大作戦！

## 戦え！ 合衆国国民が大統領を待っている！

# METAL WOLF CHAOS
★メタルウルフカオス★



**ついに発売された期待のメカアクション『メタルウルフカオス』。今回はガレージでのセッティングやミッションでの基本、序盤の6ミッションを徹底攻略だ！**

SPEC action

| | | | |
|---|---|---|---|
| | メタルウルフカオス | | 破壊戦闘アクション |
| | フロム・ソフトウェア | | フロム・ソフトウェア |
| | 発売中(2004年12月22日) | | 7140円[税込] |
| | HDTV、5.1ch | | |
| | CL SA | | 15歳以上推奨 |
| | 12ブロック | | — |

## ガレージでのセッティングがミッションの成否を決める！

ミッション：ホワイトハウス以降、ガレージでさまざまなセッティングが行える。ガレージでは武器の開発、生産、装備などができ、ここでのセッティングがミッションの成否を決めると言っても過言ではない。失敗しないために、基礎を覚えよう。

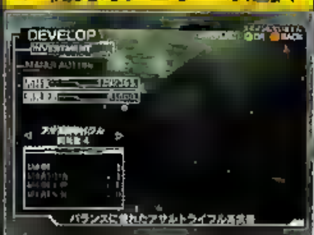


←ミッションにあわせたセッティングが必要になる。

### ★ 武器の開発と生産 ★

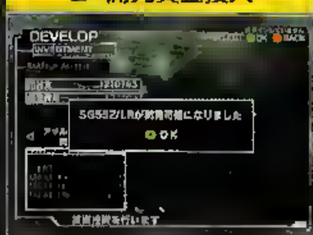
ミッションを円滑に進めるために必要なのが、強力な武器の開発と生産だ。新武器を手に入れるには、資金を投じて各カテゴリーごとの開発レベルを上げなければならない。開発には多額の資金が必要になるので、現在必要としている武器カテゴリーを上げること。開発できたら、資金とレアメタルを消費して生産する。武器性能を確認してから生産するのが基本だ。

#### 1：開発カテゴリーの選択



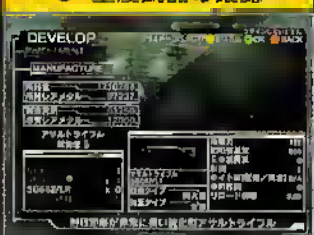
↑武器はハンドガン、バズーカ、レールガンなど、11種類のカテゴリーに分かれている。上げるべきカテゴリーを選択しよう。

#### 2：開発資金投入



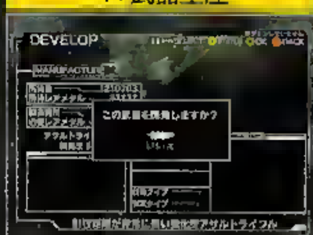
↑資金を投入すると、新しい武器が生産可能になる(新武器が登場しないレベルもある)。開発レベル8でMAXとなる。

#### 3：生産武器の確認



↑生産するまえに、新武器の性能を確認しておこう。初期弾数、攻撃力、射程、サイトの広さ、誘導性能などは重要項目だ。

#### 4：武器生産



↑必要と感じたら、武器を生産しよう。資金とレアメタルを大量に消費するので、ムダな生産はしないように心掛けたい。

### ★ ミッションデータの確認 ★

装備を整えるまえに、そのミッションでどんな種類の敵が出現するかを、"MISSION DATA"で確認しておこう。歩兵にはグレネード、陸戦兵器にはバズーカ、航空兵器ならばミサイルといった具合だ。相性を考慮しよう。



←敵戦力だけでなく、ミッション内容やターゲットの位置なども確認しておこう。

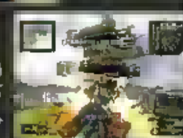
| | |
|---|---|
| 歩兵 | いろいろな装備があるが、基本的に弱い。マシンガンやグレネードが有効。 |
| 陸戦兵器 | トラックや戦車などが対象になる。バズーカや火炎放射器で対処しよう。 |
| 航空兵器 | おもに戦闘ヘリなど。射程距離、追尾性能に優れたミサイルを装備しよう。 |
| 自律兵器 | 小型の蜘蛛型兵器。西海岸エリアでは出現しない。エネルギー兵器が有効。 |
| 特殊兵器 | フェニックスのボスなど、パワードスーツ兵器。エネルギー兵器が有効。 |

### ★ ミッションに応じた装備の変更 ★

敵戦力を確認したら、ミッション攻略に有効な武器を装備しよう。ターゲット破壊用のバズーカ、航空機対策用のミサイルは忘れないように。装備箇所の基本として、右に軽火器系、左に重火器系など、きちんと分けておくと使いやすい。あとは下の装備例やミッション攻略ページのオススメ装備を参考にして、自分なりのセッティングをしてみよう。



←航空兵器対策用にミサイルは必須。忘れると痛い目を見ることになるぞ。



➡ターゲットを早く倒したい場合には、両手バズーカもあり。攻撃集中型だ。

#### バランス型装備例

| LEFT BACKPACK WEAPON | RIGHT BACKPACK WEAPON |
|---|---|
| ショットガン | ハンドガン |
| アサルトライフル | マシンガン |
| バズーカ | アサルトライフル |
| ミサイル | グレネード |

多くのミッションに対応できる、万能装備例。バズーカの弾数が気になるので、輸送トラックなどはアサルトライフルやグレネードランチャーで対処しよう。

#### 拠点破壊型装備例

| LEFT BACKPACK WEAPON | RIGHT BACKPACK WEAPON |
|---|---|
| グレネード | マシンガン |
| ミサイル | アサルトライフル |
| バズーカ | バズーカ |
| レールガン | レールガン |

ターゲット破壊に迅速さを求められるミッションなどに有効な装備例。注目はやはり、両手のバズーカだ。ターゲット攻撃時は、両手に持ったバズーカで集中攻撃！

SYSTEM

# 覚えておきたい4つの基本を伝授！

基本をしっかりとマスターしておくことがミッション成功への近道となる。

## 基本1 占領された都市を解放せよ!!

マップ上でミッションを選択し、目的を達成すると都市が解放される。都市の経済力や技術力も重要なデータ。これを参考に、より高い資金とレアメタルを得られるミッションに挑もう。このあと詳しいミッション内容やガレージで装備を整えられる。



←青いところがクリアー済。オレンジが未クリアーだ。



### クリアー条件のほとんどは全ターゲット破壊

都市を解放するクリアー条件は、ほとんど全ターゲット破壊だ。これはマップでは黄色く表示される。出撃まえのミッション説明を頭に入れ、戦闘中の補足事項にも耳を傾けよう。



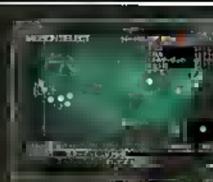
### 敵を知り、自機の装備を整える

ミッションデータでは敵戦力が表示される。出現する敵に合わせて、適切な武器を装備しよう。32ページの表や、ミッション攻略を参考にすれば適切な武器を選べるはずだ。

| | |
|---|---|
| 経済力 | その地域の資金援助力を表している。数値の高い地域を解放すれば、より高い資金を得ることができる。 |
| 技術力 | その地域のレアメタル生産力を表す。数値の高い地域を解放すれば、より多くのレアメタルを得ることができる。 |
| エネルギーポッド | 自機である大統領機のパワーアップにつながるアイテム。現在の取得数は、取得数/存在数で確認することができる。 |
| 救出人数 | 副大統領に監禁されている人々の数で、救出数/捕虜の全体数で確認可能。全員助けるまで、何回もプレイしてみよう。 |

## 基本2 ターゲットを破壊し、捕虜を救出せよ

各ミッションには捕虜が檻に閉じ込められている。この捕虜は、檻を軽火器で破壊することで救出可能だ。しかし、見つけにくい場所に檻があったり、自爆するトラップが檻に仕掛けてあったりと、全員を救出することは困難を極める。このため、最初のプレイですべての捕虜を救出することはほぼ不可能。最初はミッションクリアーを優先させ、2回目以降のプレイで全救出しよう。



←ミッションは何回でもプレイ可能。全救出は2回目以降で。



➡そのほうが武器もパワーアップされ、かなり楽になる。

### 救出のしかた



⬆いわゆる"やさしい"武器で破壊すること。

檻を破壊すれば救出成功となるのだが、檻を攻撃するときは必ず軽火器で行うこと。ただし耐久度はそこそこ高いので、アサルトライフルでも数発撃ち込むことになる。なお、市民を救出すると経済力が、研究者なら技術力が、その地区で増加するというご褒美がある。また、ミュージシャン救出では新たなBGMを獲得することができる。

### 救出失敗例



⬆前半のスナイパーライフルなら軽火器扱い。

檻を重火器で破壊してしまうと救出失敗となる。バズーカなどでは火力が高すぎて中の捕虜にも被害が及ぶってわけだ。なお、スナイパーキャノンには軽火器と重火器の2パターンあるので注意。また、近づくと自爆する檻は爆発までに時間の猶予がある。速やかに軽火器を撃ち込んで破壊しよう。サイレンが聞こえたら作動している証拠だ。

## 基本3 移動と射撃の心得

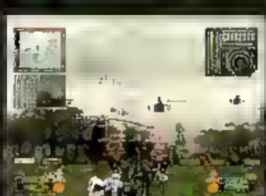
**移動** 移動はブーストを利用することで、さまざまな応用を利かすことができる。ただし、ブーストゲージを消費しきるとシールドゲージの消費が始まり、ゲージ1本分を消費すると、HPがひとつ減る。

**ジャンプ** 通常のジャンプとブーストボタンを使用するジャンプがある。こちらはゲージを消費するが、通常ジャンプより高く上昇することができる。使い分けよう。

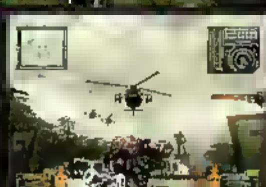
**地上ブースト** おもに高速移動するときに使用するのがこれ。箱やある程度の障害物なら移動しながら破壊することができる。ゲージ残量に注意しながら積極的に使おう。

**空中ブースト** 谷などに落ちるとミッション失敗となる場所や、地雷原はこれで越えていこう。ブーストした瞬間のみゲージを消費するので、数回連続して行えるのが強みだ。

**射撃** まず射撃の基本となるのは、きちんとロックサイトの中に敵を入れること。サイトの広さは武器によってまちまちだ。幅が広いものや高さがあるもの、その両方が広い、狭い武器もある。ロックサイトに入っていれば左手武器ならオレンジ色、右手武器なら緑色にサイトが光る。これがロックオン状態だ。これで安心せず、武器の射程距離も頭に入れること。たとえロックサイトに入っていても射程距離外であればロックオン状態とはならない。ムダ弾を消費しないよう注意。



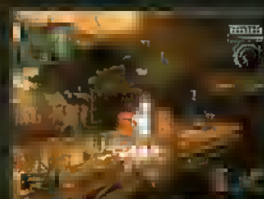
←ロックサイトに敵を入れることが肝心。



➡サイトが光ればロックオン状態となる。

## 基本4 特殊な条件での戦闘

ほとんどのミッションは全ターゲットを破壊すれば成功となるが、違った条件や失敗条件として特殊なものが用意されていることもある。また途中で中ボスとなる敵が出現し、プレイヤーの行く手を阻むこともある。それらの敵は画面上に体力ゲージに相当するものが用意されるぞ。なおグランドキャニオンなど足場が狭く、落下すると即ミッション失敗となる場所にも注意が必要だ。



⬆落下は1度のミスが命取りとなってしまう。細心の注意を払おう。

### カウントダウン系



アルカトラズのエネルギー充填、シカゴの毒ガスに代表されるのがこれ。時間との戦いとなる。あるターゲット破壊で、充填率低下や濃度低下となる。特定の数値を超えるとミッション失敗だ。マップを把握し効率的に行動していこう。

### 防衛



ある特定のターゲットが破壊されるとミッション失敗となるもの。それを守りつつ行動しなければならない。画面上の青いバーで表示されているものがそれだ。ターゲットを守りつつクリアー条件を満たす。なかなかの高難易度である。

### ボス戦



要所で出現するボスクラスの敵。強力な攻撃に加え、装甲も厚いため長期戦になりやすい。一撃で破壊されるものもあるので、かわすために移動しながらの射撃を心がけよう。敵に対応する有効な武器を選んでおくのも勝利への秘訣となる。

**ジョディの極秘情報** 大統領、Xbox Liveのダウンロードを活用すれば、通常では開発できない武器やBGMを入手することができるとの情報が入ってきました。武器はかなり個性的な性能を有しているものが多いみたいです。これで戦闘がかなり楽になるかもしれませんよ！

MISSION 1

基本を学びながら脱出しろ

# ホワイトハウス

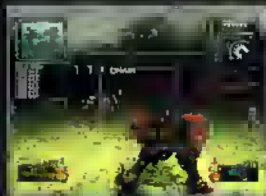
| MAP DATA | |
|---|---|
| 掃滅力 | 10/12 |
| 技術力 | 2/3 |
| エネルギーポッド | 6 |
| 救出人数 | 4 |

クーデター軍によって包囲されたホワイトハウス。包囲網を突破し、地下格納庫のエアフォースワンへ向かえ。アメリカ奪回のために一時撤退だ！

クリアー条件：エアフォースワンへ到達　失敗条件：エアフォースワンの破壊

## POINT 1 輸送トラックを優先的に狙え

ホワイトハウスから飛び出すと、そこはクーデター軍によって包囲されている。歩兵がつぎつぎと迫ってくるが、攻撃は蚊に刺される程度のもの。ハンドガンで倒しまくろう。歩兵は左右の輸送ヘリ、輸送トラックから出現するので、左装備のバズーカを使って早いうちに破壊すると楽。空の戦闘ヘリは、無理に相手をする必要はない。倒すなら、スナイパーキャノンを使ってみよう。一定時間で地下への階段が出現するので、捕虜、エネルギーポッドを回収して進もう。



←歩兵を倒しつつ、基本操作を確認。



←スナイパーキャノンは戦闘ヘリに。

## POINT 2 コンテナの破壊は踏みつけで

地下へ進むと、大量のコンテナが積み重なっている。この中には武器やエネルギーポッド、弾薬などがあるので、破壊して回収したい。しかし、ムダな弾薬の消費は避けたいところ。ここは踏みつけやブーストダッシュの体当たりで破壊しよう。奥へ進むと、隔壁前で左右からロケットランチャー兵が出現する。ハンドガン、ショットガンで対処しよう。



↑オブジェクトの破壊には、踏みつけやブーストとダッシュを使おう。弾薬節約だ。

## POINT 3 エアフォースワンに歩兵を近寄らせるな

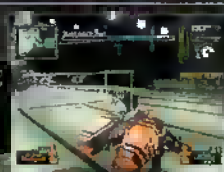
格納庫にはエアフォースワンがあるが、飛び立つには時間が必要になる。そのあいだに左右の通路から歩兵、後方の扉から輸送トラックが出現し、ロケットランチャー兵が降りてくる。右手にアサルトライフル、左手にバズーカを装備すると歩兵、輸送トラックに対応しやすくなるぞ。エアフォースワンの離陸準備ができたら右奥のコンテナを破壊し、武器回収に向かおう。エアフォースワンに乗り込めば、離陸してクリアーだ。



↑左右の小さな通路から、歩兵が集まってくるぞ。

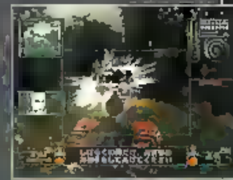


↓輸送トラックは近づくまえにバズーカで破壊。



↑エアフォースワンに群がる歩兵を優先的に倒せ。

## オススメ装備



| LEFT BACKPACK WEAPON | RIGHT BACKPACK WEAPON |
|---|---|
| ショットガン | ハンドガン |
| バズーカ | アサルトライフル |
| スナイパーキャノン | スナイパーキャノン |
| — | — |

初の出撃時はデフォルト装備のため貧弱だが、武器のバランスは悪くない。ハンドガンは対歩兵、バズーカは対輸送トラック、スナイパーキャノンは対戦闘ヘリと使い分けていこう。ショットガン、アサルトライフルはためしに使ってもいいが、現状あまり必要ない。2回目のプレイでは、歩兵用にグレネードランチャー、戦闘ヘリ用にミサイルランチャーがあるといいだろう。

## 救出・回収POINT ピックアップ

地上部分にはエネルギーポッド、捕虜、武器が隠されている。エネルギーポッドはホワイトハウス右側の側面、捕虜はスタート地点から右後方にいる。武器は、地下階段の上にある前大統領像を破壊すると出現するぞ。破壊したらジープに乗り、そこから垂直ブースト→ダッシュで上ろう。残りは地下のコンテナ群の中にエネルギーポッドと武器、エアフォースワン右コンテナに武器がある。



←前大統領像を攻撃すると、天の声……？



←近くのジープから垂直ブーストで上ろう。



↑マップ右側、エリア境界線ギリギリにエネルギーポッドがあるぞ。



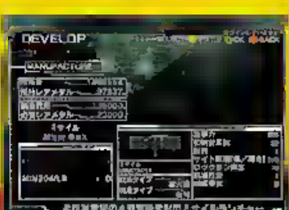
↑スタート地点から振り返ると、捕虜の檻が見える。慎重に破壊しよう。



↑エアフォースワン右側のコンテナに、武器がある。取り忘れないように。

## 西海岸ミッションで開発したい武器

ミッションの攻略に欠かせないのが、強力な武器だ。強力な武器を得るためには武器開発をしなければならないのだが、かなりの資金を必要とする。そのためムダな開発をしていては、すぐに資金が尽きてしまい、大切なときに必要とする武器を開発できない場合もある。そこで、序盤で優先的に開発したい武器を紹介しておこう。必要とするミッションで開発していけば、攻略もスムーズに行くはずだ。ムダ遣いは避けよう。



←武器の開発、生産には多くの資金、資源が必要になる。ムダ遣いはできないぞ。

### バズーカ　M2



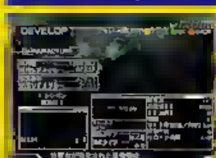
←開発度3で生産可能。攻撃力が高く、弾速も速い。早く開発したい武器だ。

### ミサイル　ML6ST/HAM



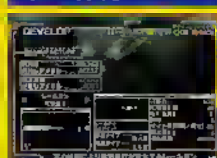
←開発度2で生産可能。射程、誘導性能Sと高性能。ビバリーヒルズで欲しい。

### マシンガン　M134



←開発度3で生産可能。歩兵掃射、ミサイル迎撃用につねに持ち歩きたい武器。

### レールガン　RG30/SP



←開発度2で生産可能。ダメージ、射程に優れ、グランドキャニオンで活躍する。

### フレイムランチャー　FLT550



←開発度3で生産可能。使いにくいが、フェニックスのボス戦で活躍するぞ。

MISSION 2

## サンフランシスコ

本格的な戦闘が始まる!

| MAP DATA | |
|---|---|
| 経済力 | 30/51 |
| 技術力 | 2/14 |
| エネルギーポッド | 6 |
| 救出人数 | 37 |

マップも一気に広くなり、本格的な戦闘はここから始まるといっていい。ターゲットエリアを破壊し、サンフランシスコを解放せよ!

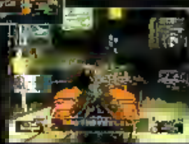
クリアー条件:全ターゲットエリアの破壊　失敗条件:メタルウルフの破壊

### POINT 1 十字路から左右に展開

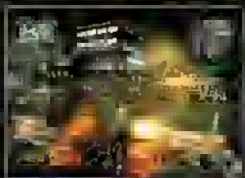
まずはスタート地点からケーブルカーのある十字路まで。特筆すべき敵やターゲットはないが、トラックと歩兵から攻撃を受ける。パワードスーツの敵ではないので蹴散らしていこう。トラックはバズーカを使わずとも踏みつけ攻撃が現段階では頼りになる。併用していくといいだろう。捕虜の檻はアサルトライフルでオーケー。さて、十字路から左に展開するとターゲットエリア、右は爆発する檻に捕虜が収容されている。ターゲットに対してはバズーカを叩き込んで破壊だ。いっぽう檻には爆弾が仕掛けられている。速やかにアサルトライフルで破壊しよう。



⬅左にはターゲットエリアが待ちうける。バズーカを叩き込み破壊しよう。



➡右には捕虜の檻が。近寄ると爆弾が作動するので速やかに破壊だ。



⬆街の象徴であるケーブルカーまでも乗っ取るとは、けしからん。

### POINT 2 高い火力で戦車に対抗せよ!

チャイナタウンに入る目前では、エイブラムス(戦車)が2台現れる。ここでは火炎放射器の出番。一気に戦車に近づき、密着して炎を浴びせよう。あっという間に倒せるほど有効な武器だ。もし火炎放射器がないなら、バズーカでの正攻法になる。左右につねに移動し、戦車の砲弾を食らわないように射撃だ。時間はかかるが問題なく倒せる。戦車から出るエネルギーポッドをふたつ回収し、左右の捕虜の救出も忘れずに。それが済んだら坂を登って先へ。



⬅序盤では火炎放射器が役に立つ。



➡ない場合はバズーカの正攻法で。

### オススメ装備

| LEFT BACKPACK WEAPON | RIGHT BACKPACK WEAPON |
|---|---|
| バズーカ | アサルトライフル |
| グレネード | ショットガン |
| マルチミサイル | マルチミサイル |
| フレイムランチャー | フレイムランチャー |



戦車に対抗するために火炎放射器(FLT350)を開発しておきたい。このミッションで得られる武器ではあるが、あえて作っておくと楽。グレネードとミサイルランチャーは前ミッションのホワイトハウスで得たものを早速装備していこう。要所で役に立ってくれるはずだ。あとは汎用性の高いアサルトライフルと高火力のバズーカ。歩兵用にショットガンでバランスを取る。

### POINT 3 慎重かつ迅速に救出!

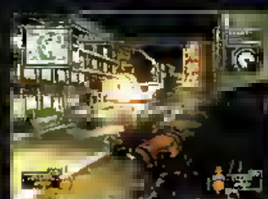
坂を登りきるまえくらいから、ミサイルにロックされる警告音が聞こえてくる。さらに手前左にはトラックと歩兵、右には戦車と複数の敵が展開している。ここには捕虜の檻がふたつ配置されているが、どちらも爆発する檻でやっかい。焦って近づかないようにし、捕虜の救出を優先だ。なお、戦車は近寄ると後方へ下がるので、ビルに引っ掛けて火炎放射器か、砲撃の死角へ移動してターゲット破壊を優先するといい。



⬆捕虜救出が最優先。ミサイルは撃ち落とすか、横方向へ移動してかわすといい。

### POINT 4 すべての火力を注ぎ込め

マップでは長方形の部分を残すだけ。だが、ターゲットエリアは多く残っているので、手前から各個撃破だ。奥に進むと、敵が豪華なビルまでも乗っ取り、ターゲットエリアを形成している。ここは左のターゲットを優先して破壊し、攻撃力アップを取ってからミサイルランチャーで。ロックはあまり気にしなくていい。弾数もかなりあるはずなのでドンドン撃ち込んでしまおう。つぎに現れる最新鋭戦車ドーシーは、エネルギー弾を避けたら近づき、バースト攻撃で決着をつけよう。



⬅ドーシーのエネルギー弾は予兆がある。



➡避けたらバースト攻撃で楽勝だ。

### 救出・回収POINTピックアップ PART1

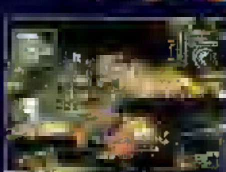
ここで難しいのはPOINT3の場所。爆発する檻がふたつあるので、まず右の檻から狙おう。アサルトライフルで射程ギリギリから撃つ感じで破壊するといい。これならば爆弾を反応させずに救出することが可能だ。ターゲットからのミサイルと戦車の砲撃が襲ってくるので、左右に移動しながら行うといい。もちろん戦車をさきに倒してもいいが、近寄って爆弾を反応させないこと。左の爆発する檻は、近づいて破壊してしまってもいいだろう。右の檻と同様のやりかたでも可能だが、トラックが邪魔で射線がやや取りにくいぞ。



⬅右の檻はアサルトライフルの射程を活かして遠めから破壊していこう。



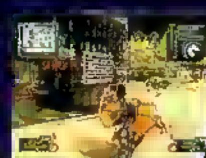
➡左の檻は、トラックが邪魔な位置にいる場合がある。近づいて破壊でもいい。



⬅とにかくふたつの檻の爆弾を、同時に作動させないようにしよう。

### 救出・回収POINTピックアップ PART2

もっとも見逃しやすい捕虜の檻は、最奥のターゲットとなっている巨大ビルの左やや手前にある、電飾看板に囲まれた中。ビルに近づくとイベントムービーが入り、ターゲット破壊に集中するため見つけにくい。ここは最新鋭戦車ドーシー破壊後でもいいので、しっかりと見つけておきたい。あとは、このすぐ近くにひとつ、マップの長方形部分のド真ん中(立体交差のところ)、長方形部分の左上に武器(火炎放射器)があるのでチェックしたい。サンフランシスコは序盤の資金稼ぎには絶好の場となる都市だ。



⬅この分厚く囲まれた電飾看板の中だ。じっくり見てみても見えにくいところ。



➡看板を破壊してから救出を行おう。敵がいるとやりにくいので焦らずに。



⬅いちばん奥では武器(火炎放射器)も。未開発ならぜひ取りたい。

MISSION 2

MISSION 3

爆弾の爆風に巻き込まれるな!

# ビバリーヒルズ

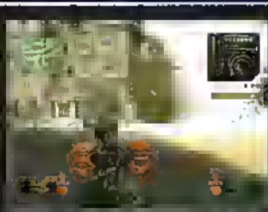
| MAP DATA | |
|---|---|
| 経済力 | 60/91 |
| 技術力 | 1/15 |
| エネルギーポッド | 4 |
| 救出人数 | 50 |

ビバリーヒルズに仕掛けられた爆弾をすべて排除するミッション。武装ヘリや、爆弾を積んだまま突進してくるトラックに注意して戦っていこう。

クリアー条件：全爆弾コンテナ破壊　失敗条件：メタルウルフの破壊

## POINT 1 爆弾は遠距離から破壊

爆弾はレーダーに表示されるので、確認しながら進む。爆弾を発見したら、遠くからミサイルなどで爆発させよう。近すぎるとダメージを食らうので注意。近づくだけで爆発するものもある。突っ込んでくる爆弾車も処理する爆弾に含まれているぞ。



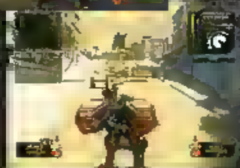
←爆弾を見つけたら、遠距離から撃ち爆発させる。

## POINT 2 武装ヘリと爆弾車に注意

まず目の前のターゲットを潰し、爆弾を爆発させる。ここで通路が左右に分かれているので、右に進もう。すると空中から武装ヘリが出現する。このヘリは誘導ミサイルを撃ってくるので、かわしながらミサイルで迎撃しよう。最初のヘリを倒した直後に坂道になるが、このあたりで爆弾車が2台突っ込んでくる。あらかじめバリケードを壊しておき、爆弾車が出現したら近づかれるまえにミサイルで爆発させよう。



←武装ヘリはほかの敵より優先してミサイルで倒そう。



→爆弾車は一定距離まで近づくと体当たりしてくる。

## POINT 3 左の拠点は裏から回る

最初の交差点を左に曲がると、高い位置にターゲットエリアがある。最初はこちらに進むと戦いにくいので、右から進み、裏から回り込んで攻撃したほうが簡単だ。そうすれば無抵抗のまま倒せる。攻撃施設の近くには爆弾が仕掛けてあるので注意。



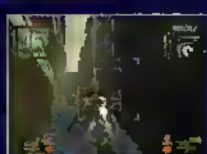
←裏から回れば楽に破壊できるぞ。

## 救出・回収POINT ピックアップ

見つけにくい捕虜といえばなんといっても2ヵ所ある屋上の捕虜。近づけないので、スナイパーライフルで狙い撃とう。大富豪の館の屋上は見にくいので、道路脇の屋根の上に乗って遠くから狙撃するといい。大富豪の館の敷地内にはエネルギーポッドがある。忘れずに見つけよう。



←大富豪の館の裏手にも館がある。この館の扉を破ると、中に捕虜がいるのだ。



→もっとも遠いターゲットエリアの直前の、狭い通路の奥に捕虜が隠れている。



←大富豪の館の屋上にもいる。木々に隠れていて見にくいので注意。



←右に進み、ふたつ目のターゲット近くのビルの屋上にいるぞ。

## オススメ装備

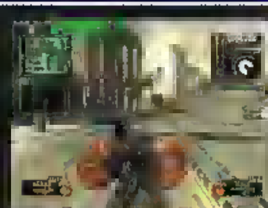
| LEFT BACKPACK WEAPON | RIGHT BACKPACK WEAPON |
|---|---|
| ミサイル | マシンガン |
| バズーカ | アサルトライフル |
| グレネード | ハンドガン |
| スナイパーキャノン | スナイパーキャノン |



武装ヘリに対しては狙いの付けにくいバズーカより、ロックオンするミサイルを使っていくといい。ミサイルに開発投資し、最初に使えるミサイルを装備しておこう。軽火器はアサルトライフルだけでなく、マシンガンを開発しておきたい。また、屋上の捕虜を助けるにはスナイパーライフルが必要だ。さらに余裕があれば、グレネードやフレイムランチャーを製造しよう。

## POINT 4 大富豪の館での総攻撃

爆弾車を破壊し坂道を上がると、すぐにターゲットエリアがあるので破壊しよう。ここには広い道があるが、左に曲がって進んでいく。途中で爆弾車が出現するので注意。左に進むと大富豪の館があり、この付近には武装ヘリ、兵舎、攻撃施設から激しい攻撃が加えられる。まず武装ヘリを片づけ、そのあとに兵舎、攻撃施設を破壊しよう。館の裏にも広い道路があり、ここにも爆弾車が3台出現する。富豪の庭に深く侵入すると、突っ込んでくるので気をつけよう。



←広い道路には爆弾車が待っているぞ。



→武装ヘリや兵舎のバズーカ兵に注意。

## POINT 5 3台の爆弾車が脅威

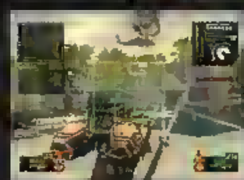
大富豪の館の裏には2本目の広い道路があるが、その道には3台の爆弾車が待っている。どんなルートで進んでも必ず突っ込んでくるので、レーダーに注意しつつ慎重に対応すること。この道路沿いにはふたつのターゲットエリアがある。路上に築かれたターゲットは、ヘリを倒してから破壊しよう。この建物は実弾には強いが、炎やエネルギー攻撃には弱い。もうひとつのターゲットエリアは、館の敷地内に築かれている。館に降りる階段付近に爆弾が仕掛けられているので注意。近づくと爆発するぞ。ここは爆弾車、武装ヘリの順で倒してから、攻撃施設を破壊しよう。



←道路に築かれたターゲットを破壊しよう。EN攻撃に弱い。



→広い道路には3台の爆弾車がいる。くれぐれも注意しよう。



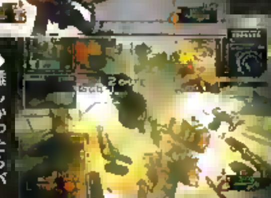
←敷地内の施設からの攻撃に注意しつつ、まずは武装ヘリを倒す。

## POINT 6 バースト攻撃の連打だ

スタート地点からもっとも離れた場所の、一段高いところにはターゲットエリアが築かれている。ここは武装ヘリ、攻撃施設の両方から誘導ミサイルを撃たれるので、回避が難しい。ここまでにバーストゲージが溜まっているはずなので、バースト攻撃を使ってもいいだろう。施設を破壊するとバーストMAXのアイテムが出るので、これを使えば再びバースト攻撃が使えるぞ。敷地内は3ヵ所に4つの爆弾があり、近づく爆発するので、遠くから撃つこと。



←ここもできればヘリから倒したい。



→難しかったらバースト攻撃を使おう。

MISSION 3

MISSION 4

EN充填まえにタンクを破壊せよ!

# アルカトラズ島

| MAP DATA | |
|---|---|
| 経済力 | 10/24 |
| 技術力 | 7/14 |
| エネルギーポッド | 3 |
| 救出人数 | 24 |

基地中心部のタンクをすべて壊せばエネルギーの充填は止まる。クリアーだけ目指すなら、ターゲットエリアを無視して急いでもオーケーなのだ。

クリアー条件:巨大電磁砲"アルカトラズ砲"破壊　失敗条件:EN充填率100%到達

## オススメ装備

| LEFT BACKPACK WEAPON | RIGHT BACKPACK WEAPON |
|---|---|
| ミサイル | マシンガン |
| フレイムランチャー | フレイムランチャー |
| バズーカ | グレネード |
| スナイパーキャノン | スナイパーキャノン |



まず武装ヘリを倒すために、ミサイルを装備していくのは基本中の基本。ターゲットエリアの各施設には強力な攻撃を当てたいので、フレイムランチャーを用意。しかも装甲の厚い戦車、サイボーグ兵士にも有効なので、非常に重宝するぞ。基地中心部の砲台やタンクは、ミサイルではロックしにくく、狙いにくい。範囲攻撃となるグレネードが、かなり役立つはずだ。

## POINT 1 フレイムで攻撃施設をあぶる

スタート直後の左の崖は、ジャンプ+ブーストで登ることが可能。こちらから逆回りすれば、あっという間に基地正面に到着できる。正攻法で真っ直ぐ進むなら、ターゲットを破壊していこう。威力の高いフレイムランチャーを使えばすぐに壊せる。



←ジャンプ+ブーストで登れば逆回りできる。

## POINT 2 屋根を有効に使え!

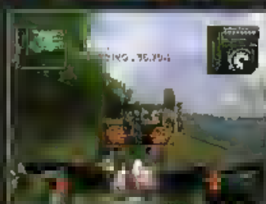
隔壁を破って進むと、武装ヘリが崖の上から攻撃してくる。まずこの一機をミサイルで撃破してから進む。すると、すぐに崖の上にある捕虜の檻が自爆カウントを始めるはず。ここはジャンプ+ブーストで崖を登り、急いで軽火器で破壊すること。

そのあとは、廃墟のある高台の上に登ってみよう。そうすれば武装ヘリをミサイルで狙いやすいはずだ。また、ここからジャンプ+ブーストで、トンネルの屋根に乗ることができる。トンネルの下には地雷があり、ノーダメージで進むのは困難。しかし屋根の上から進めばヘリも倒しやすいし、地雷に触れずに直進できる。

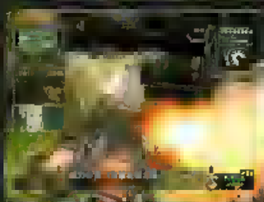
ターゲットエリア正面の戦車は、装甲が厚く実弾には非常に強い。しかしフレイムランチャーで攻撃すれば一瞬で倒せる。背後に回ってフレイムであぶろう。時間がなければ施設は破壊しなくてもかまわない。



←高台に上り、ヘリをミサイルで攻撃しよう。



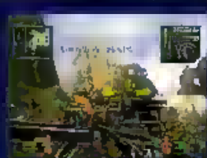
➡高台からトンネルの上に飛び移って進むのだ。



←施設は耐久力が高い。炎でじっくりとあぶる。

## 救出・回収POINTピックアップ

地下洞窟の捕虜とエネルギーポッドが最難関。スタート直後に後ろの廃屋を破壊し、そのまま進む。そして崖から下を見ると、足場を発見できる。そこへ下りれば洞窟の入り口がある。また基地中心部には扉があるが、これを壊すとその奥にエネルギーポッドがあるので入手しよう。



←崖の上の捕虜は近づくと自爆するので、ジャンプ+ブーストで崖を登って壊す。



➡兵舎の陰に、自爆する捕虜の檻が隠れている。兵舎を無視して檻に攻撃する。



←基地中心部の固い扉を破って進めばエネルギーポッドが取れる。



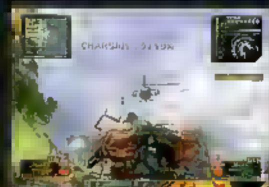
←とにかくスタート地点の後ろ。入り口を見つけ、捕虜を救出!

## POINT 3 耐久力の高いターゲットを破壊せよ

ふたつの隔壁を突破すると、いよいよ基地正面にたどりつく。施設は無視して正面の壁へ向かってもいいが、できれば施設を破壊してアイテムを入手し、評価を上げておきたい。

正面のターゲットエリアには、武装ヘリが登場する。まずヘリを倒してから施設を攻撃しよう。耐久力が非常に高いので、フレイムランチャーで2回にわたって攻撃すること。近くに自爆する捕虜の檻があるので、さきに助けておくといいだろう。

基地の正面を通り過ぎて進むと、ターゲットエリアがもうひとつある。ここの兵舎はエネルギー充填率には関係しない。しかし捕虜の檻やエネルギーポッドがあるので、できれば壊滅させること。ちなみにスタート地点で崖を登ると、ここに到着する。



←上空の武装ヘリをさきに迎撃する。



➡施設は時間があるとき破壊しよう。



←兵舎のみのターゲットエリア。スタート地点から逆回りで進める。

## POINT 4 基地中心部は弾の嵐

基地の中心部にあるタンクをすべて破壊すればクリアーとなる。しかし、ここでは多くの敵が集中攻撃を仕掛けてくるぞ。まず正面から、サイボーグ兵士が出現。鉄骨の上からは、兵士が絶え間ない銃撃を加えてくる。さらに左右の壁には砲台があり、このミサイルの攻撃が厳しい。まさに総攻撃を仕掛けてくるのだ。

サイボーグ兵士に対しては、フレイムランチャーが非常に有効。フレイムランチャーで突っ込めば、瞬時に倒せるはずだ。1階にあるタンクもフレイムで破壊すると速い。つぎに危険なのが、左右の壁にある砲台だ。砲台は小さいので狙いにくいが、効果範囲の広いグレネードを使えば大丈夫。鉄骨の上の兵士は、鉄骨の両側を撃って壊せば墜落し、瞬殺できる。時間がない場合は、バースト攻撃を使えば一網打尽にできるぞ。

2階部分のタンクはミサイルで狙うとロックしにくく、手早く壊せない。グレネードを使うといいだろう。バズーカも照準は小さいが、直線的に飛ぶのでタンクを狙いやすいぞ。



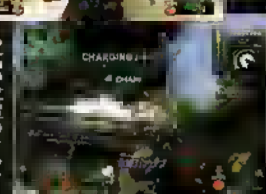
←強化サイボーグも炎には弱いのだ。



➡ミサイル砲台は最優先で破壊しよう。



←鉄骨を破壊して兵士の銃撃をかわす。



➡高い位置のタンクはグレネードを使う。

MISSION 4

MISSION 5

敵の見えない荒野の銃撃戦

# フェニックス

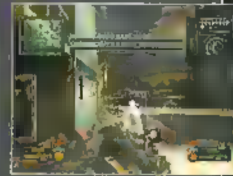
| MAP DATA | |
|---|---|
| 経済力 | 15/31 |
| 技術力 | 3/11 |
| エネルギーポッド | 4 |
| 救出人数 | 26 |

敵の特殊機動重装甲は、レーダー妨害電波とステルス機能により守られている。まずはターゲットエリアを破壊して対等に戦える状況を作るのだ。

クリアー条件：特殊機動重装甲3体の破壊　失敗条件：メタルウルフの破壊

## オススメ装備

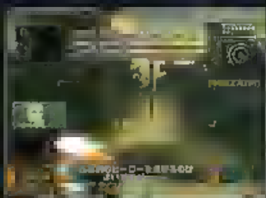
| LEFT BACKPACK WEAPON | RIGHT BACKPACK WEAPON |
|---|---|
| バズーカ | マシンガン |
| ミサイル | マシンガン |
| グレネード | ハンドガン |
| レールガン | レールガン |



陸戦兵器と歩兵が中心なので、バズーカやグレネードが役に立つ。威力の高いミサイルがあれば、それも装備しておこう。敵の特殊機動重装甲は、装甲は硬いが動作が鈍いので、レールガンで対抗するといい。ミサイル攻撃はハンドガンやマシンガンで撃ち落とすことも可能だが、誘導性能が高く数が多いので、現実的にはミサイルの死角に隠れて攻撃したほうがいいだろう。

## POINT 1 すかさずバックブーストダッシュ！

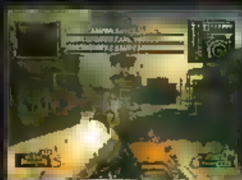
敵に包囲された局面でスタート。そのまま待っていれば、確実に大ダメージを受けるので、即座にバックブーストダッシュで退避しよう。ゲートを過ぎて物見櫓のところまで来たら、左に曲がる。ここに捕虜の檻があるので、これを救出しよう。



←とにかくダッシュで逃げる。櫓を左折しよう。

## POINT 2 レーダー妨害アンテナを破壊

そのまま左方向に進むと、目の前に別の物見櫓が見えるので、これをバズーカやグレネードなどで破壊。中から出現するアタックデバイスを取得する。攻撃力がアップした状態で、前方に見えるターゲットエリアを破壊しよう。アンテナを壊すと、それまで使えなかったレーダーが機能し始める。また、ターゲットエリアを破壊した時点で、敵の特殊機動重装甲のステルス機能がストップし、以降は攻撃がしやすくなる。



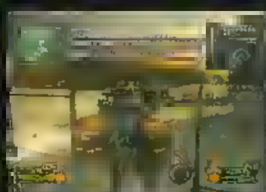
←物見櫓が見えてきたら、バズーカを撃ちこもう。



→電波塔を壊してレーダーを復活させるのが先決だ。

## POINT 3 街の外周をまわろう

エリアを破壊できたらそのままマップの東方向、街の外周ギリギリを移動し、自爆する檻に入った捕虜を救出しよう。これ以後も、なるべく戦闘エリアの境界を示す黄色いライン沿いに移動すると、特殊機動重装甲の攻撃を受けにくくなる。



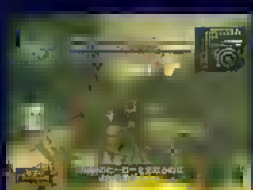
←街外れギリギリに捕虜の檻が隠れている。

## 救出・回収POINTピックアップ

このミッションはクリアー条件の対象である3体の特殊機動重装甲が、それぞれエネルギーポッドを持っているため、2回以上プレイしないと全エネルギーポッド回収は不可能。また、捕虜の檻のうち、スタート地点目前にあるものが救出困難だ。手順は右の写真を見てほしい。



←3体倒すとクリアーなので、1回で全ポッド回収は不可能。



←スタート直後に前方にブーストダッシュする。



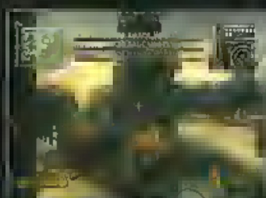
↑敵が激しく攻撃してくるが、かまわず捕虜を救出しよう。同時にエネルギーポッドも出現。その後急速離脱すること。

## POINT 4 バースト攻撃を活用する

捕虜救出後、後ろを向くと第2のターゲットエリアが見える。このターゲットエリアはエネルギー属性の攻撃に耐性が高い。とはいえ、バースト攻撃で破壊してしまえば問題にはならない。バーストユニットはターゲットエリアすぐ横にある物見櫓を破壊すると出現する。アイテムを取ったら、ブーストダッシュをしながらバースト攻撃で暴れ回ろう。



←捕虜の檻があった近くに櫓が見えるので破壊。



←ジャンプしてバーストユニットを取得する。



↑ブーストダッシュで暴れると、歩兵を蹴散らしながら簡単にエリアを壊滅できる。

## POINT 5 全ターゲットエリアを始末しよう

街の外周沿いを進み、捕虜を救出しながら第3のターゲットエリアに向かう。このエリアは近くの建物の屋根に上って、見下ろす位置からグレネードを使って攻撃するといいだろう。歩兵やM1A2戦車も同時にグレネードで始末しておこう。



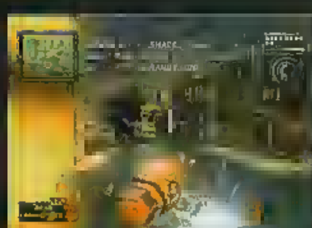
←歩兵の駐屯施設にはグレネードが効き目がある。

## POINT 6 誘導ミサイルの回避法

残る3体の特殊機動重装甲は行動が鈍く、索敵能力が低いので、遠距離から隠れてヒットアンドアウェイ攻撃するのがいい。誘導ミサイルは回転半径が大きいので、建物の陰に入ると誘導しきれないのだ。こちらの武器はレールガンがオススメ。



←正面に立つと、誘導ミサイルの餌食になる。



↑建物の陰に隠れてレールガンを溜め、少し移動してすかさず発射しよう。



↑発射後はすぐに姿を隠す。誘導ミサイルを引きつけてからダッシュすると効果的。

MISSION 6

谷間のゲリラ基地跡をアタック

# グランドキャニオン

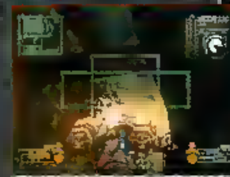
| MAP DATA | |
|---|---|
| 経済力 | 15/39 |
| 技術力 | 6/17 |
| エネルギーポッド | 4 |
| 救出人数 | 38 |

断崖絶壁上の敵攻撃施設を壊滅させるのが目的。上空からはミサイルが襲いかかり、足もとは転落の危機と隣り合わせの緊迫したミッションだ。

[illegible]

## オススメ装備

| LEFT BACKPACK WEAPON | RIGHT BACKPACK WEAPON |
|---|---|
| ミサイル | マシンガン |
| ミサイル | マシンガン |
| ミサイル | グレネード |
| レールガン | レールガン |



このミッションに出現する敵勢力は、ほとんどが航空兵器と歩兵だ。航空兵器にはロックオン能力が高いミサイルを、歩兵にはサイト範囲の広いマシンガンや爆風の広がるグレネードと、的をしぼった装備で出撃するといい。また、最終目標のターゲットエリアはエネルギー属性の攻撃が弱点なので、レールガンが劇的に効く。もし持っていなければ、開発して用意しておこう。

## POINT 1 崖下の敵ターゲットエリアを破壊

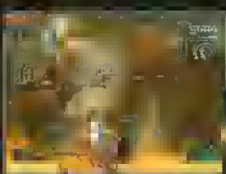
まず正面のヘリと歩兵を倒して道なりに進む。左に曲がったところで崖下を覗き込むと、わずかにターゲットエリアが見えるので、恐れずに飛び降りて攻撃しよう。ミサイルとマシンガンを使うといいだろう。



↑崖の下に隠れるように、第1のターゲットエリア発見。見逃しやすいぞ。

## POINT 2 橋を渡って反撃しよう

再びもとの道に戻って先に進むと、橋が見えてくる。この橋は、激しい攻撃を受けたり、ヘリが橋の上に墜落すると崩れてしまうので、さきにブーストダッシュで渡ってしまうといい。渡り切ったら振り向いて、右手にあるターゲットエリアと、上空のヘリをミサイルで攻撃しよう。



↑橋が崩れてしまったら、ブーストダッシュで渡ることができる。



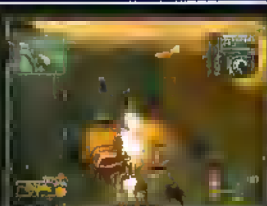
↓ターゲットエリアは、射程Bのミサイルでギリギリ届く距離だ。



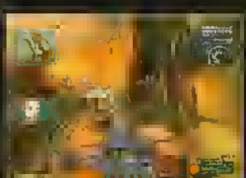
↑すべてを破壊したら、捕虜の救出とアイテム回収に向かおう。

## POINT 3 対岸のターゲットエリアに渡る

もとのルートに戻り、坂を上っていくと、対岸に小さなターゲットエリアが見えるので、ミサイルを使って破壊しよう。破壊後はブーストダッシュで対岸に渡り、捕虜を救出。このあと、対岸のはるか下に見える足場にブーストジャンプしてもとのルートへ戻る。



↑ミサイルでエリア壊滅後、対岸にジャンプ。



↑初回プレイ時は、板張り通路の先にいる捕虜をまず救出しよう。



↑コロラド川をはさんで反対側の崖下に、別の捕虜の檻が見える。

## 救出・回収POINT ピックアップ

エネルギーポッドのひとつを、歩兵が持っている。この歩兵はアイテムコンテナの後ろに隠れており、しかも狙撃するとガケ下に落下することが多いため、気づきにくい。また、とくにわかりづらい捕虜は、最後のターゲットエリアを睨む巨大施設の屋上に隠されているぞ。



↑2番目の洞窟手前にある足場奥に、エネルギーポッドを所持した歩兵がいる。



↑屋上に捕虜の檻が見える。威力の高いマシンガンなどを使って救出しよう。

## POINT 4 カスティーナにはバースト攻撃

坂を上っていくと、ヘリの攻撃が激しくなってくる。このあたりでバーストMAXになるが、中ボス用にバーストゲージは温存しておこう。橋を渡っていると中ボスのカスティーナが登場。近くのトラックからアタックデバイスを取得し、バースト攻撃すると決着が早い。



↑橋を渡って左のトラックをまず破壊しよう。



↑上空、正面のヘリを確実に撃墜しながら進む。



↑アタックデバイスを取ってからバースト攻撃。

## POINT 4 洞窟内の進みかた

中ボスを倒したら、あとは道なりに坂を登っていくだけ。途中の洞窟内には歩兵が陣取っているので、ブーストダッシュを使って蹴散らそう。ダメージを受けたくないならグレネードで攻撃だ。なお、ふたつの洞窟にはそれぞれ隠し部屋があって、アイテムや捕虜の檻が置かれている。銃器を撃ちながら注意深く観察して見逃さないようにしよう。



↑最初の洞窟を出たら左側を向き、歩兵を倒す。そして、その足場から橋へ移動。

## POINT 5 レールガン使用が効果的

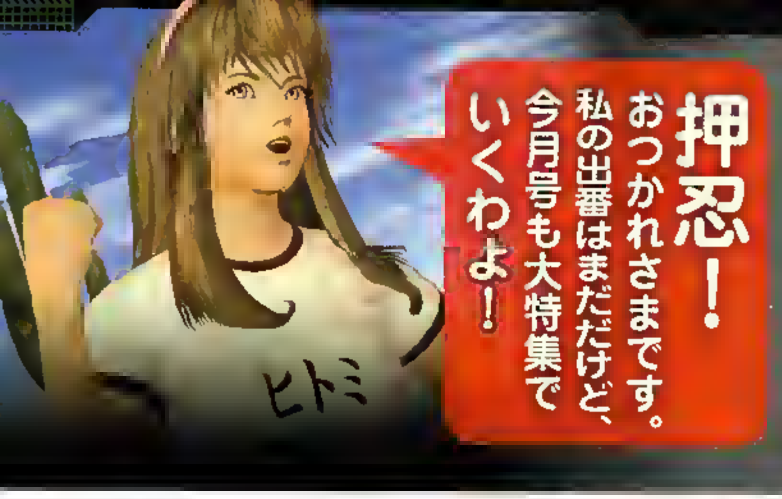
道なりに上っていくと、コンクリートの巨大施設が待つ。まずは歩兵を片づけてから、階段を上がって、テラス状になったコンテナ置き場のコンテナを壊し、3カ所にいる捕虜を解放しておこう。エネルギーポッドのコンテナも隠されている。それが済んだら、最下段の壁際に陣取り、対岸のターゲットエリアに向かってレールガンを溜める。壁際にいれば敵のミサイル攻撃は当たらないので安心だ。レールガンが溜まったら、ジャンプしてターゲットに命中させよう。数発当てればエリアは壊滅するぞ。



↑壁のすぐ近くでレールガンを溜める。激しくアラートが鳴るが、心配はいらない。



↑ジャンプしてすかさずレールガン発射。当たり所がよければ、1発で崩せる。




# DEAD OR ALIVE ULTIMATE

**発売から2ヵ月。まだまだ盛りあがっているLive対戦向けのテクニックから、バイマン、タッグなど盛りだくさんでお届け！**

spec action
デッドオアアライブアルティメット｜対戦格闘
テクモ｜Team NINJA
発売中(2004年11月3日)｜9240円[税込]
5.1ch、HDTV｜最大4人
OP 最大3人 VC SR｜18歳以上対象
14ブロック｜ワイドテレビ対応

## 僕のLive対戦日記 Vol.2 プレイヤー：ラスカル大善
## MY VERSUS DIARY

### 12月1日

いかん。ここんとこ実力が伸び悩んでる。俺の現在の勝率は6割強，グレードはA＋〜Sを行ったり来たりってところか。……つーか、Sに昇格した瞬間，すぐA＋に逆戻りするパターンが多すぎなんだよな。

まあ，もちろんこれには理由がある。基本的に、『DOAU』のグレードシステムは"格下のグレードに負けるとごっそりポイントを持っていかれる"仕組みだ。具体的には，たとえば俺がグレードCくらいのヤツに負けちまった場合，1000以上ポイントを持っていかれることも珍しくない（ちなみに12月1日現在，グレードSには30500点で昇格)。

そんなわけで，ほとんどのプレイヤーは自分と近いグレードのヤツとの対戦が多くなっていく。俺の場合，標準レベルがSの連中とサシで対戦すると降格しやすいんで，実力的にはA＋が妥当な評価なんだろう。

とはいえ，このままA＋で満足しちまうのは気が早すぎる。つーか悔しい。そこでグレードAのプレイヤーとSのプレイヤーはいったい何が違うのか，じっくり観察してみた。

2時間後，ある事実に気づく。グレードS以上のプレイヤーは，"クリティカルヒットになってしまったあとのしのぎかたが圧倒的にウマい"のだ。相手が投げにきたときは下段ホールドでかわし，打撃にきたときは対応するホールドを入力。まるでエスパーのような読みの鋭さだ。いくらクセや身内読みの要素でホールドの的中率が上下するといっても，ここまで的確になれるもんだろうか？

たとえば対あやねの場合、実質的な浮かせ技は中段パンチのみというのは周知の事実。だが，ヤツらはレイファンなど，あらゆる属性の浮かせ技を持つキャラに対してもホールドを決める。……つーか，確率的にありえねえ。これはどうやら，とんでもない秘密が隠されていそうだ。

### 12月4日

やばい。かれこれ2日間，目を皿のようにして上級者の対戦を観察しても，秘密がわからん。やっぱり俺の限界はこんなものなのか？

そんなことを考えつつ今日俺が踏み込んだセッションは，Sのハヤブサとティナ，それにA＋の俺という3人だけの部屋。ここでの勝ち頭はハヤブサで，ティナと俺（ちなみにメインキャラのゲン・フー）はじりじりとグレードポイントが目減りしていく，そんな展開だった。

このゲームにおけるハヤブサは強烈だ。高威力の投げ技，上・中Ⓟ・中Ⓚと揃った浮かせ技，リーチの長い単発技など必要な武器がすべて揃っている。なかでもとくに厄介なのは，中Ⓟの浮かせ技である⇨ⓅⓀ（破突膝蹴り。肘〜膝とつなぐ)。2段の浮かせ技として機能し，ダメージが大きいから困ったものだ。俺とSのティナは幾度となくハヤブサを追い込んだものの要所でこの技を出され，あえなくリングに沈んでいった。

しかしSのティナは、ここで奇妙な行動に出る。なんと"⇨ⓅⓀの2発目を中Ⓚホールド"し始めたのだ。

おいおい，ついに負けが込んでブッ壊れたのか？　俺は一瞬，本気でそう考えたが……その刹那，閃光のようにあるアイデアが閃いた。

**"複数種のホールドを連続入力"**

手順はこうだ。ハヤブサ戦でクリティカルヒットを奪われた場合、すかさず下段ホールドを入力し、その結果にかかわらず，最速で中段Ⓚホールドを入力。すると何が起きるか？

**①相手が上段or中段ホールドを読んで投げを入力したり，上段の浮かせ技を出したら、スカして反撃可能**

**②相手が中段Ⓚの浮かせ技か下段投げを入力したら，こちらの負け**

**③相手が⇨ⓅⓀを入力してきたら、1発目の中段Ⓟを食らってこちらの下段ホールドがキャンセルされ，2発目の中段Ⓚをホールド可能**

つまり，ハヤブサが⇨ⓅⓀの浮かせ技を使い続ける限り,こちらのクリティカル防御率は66パーセント。これなら毎回読みが当たっているように見えても不思議じゃないぜ。どうよ？むろん，この連続入力法はレイファンの⇨ⓀⓀや⇘ⓅⓅ+Ⓚなど，多段系の浮かせ技すべてに応用可能だ。

よし、この新テクを引っさげて，俺もグレードSの常連入りを狙うか！

### 秘技・ダブルホールド

本文でも紹介したハヤブサの⇨ⓅⓀをはじめ，コンビネーションの2段目がクリティカルヒット中の浮かせ技として使われるケースは意外に多い。もしもキミがこれらの浮かせ技に手を焼いているようなら，2回連続でホールドを入力する防御法を取り入れてみてはいかがだろうか。具体的な入力法としては，対ハヤブサ&ゲン・フー戦で⇙Ⓕ⇨Ⓕ（下段→中Ⓚに対応)，対レイファン戦で⇦Ⓕ⇦Ⓕ（中Ⓟ→中Ⓟに対応）などがオススメ。コマンドは少々複雑だが，効果は折り紙付きなので，実戦できちんと入力できるように練習してみよう。



➡1発目の読みが外れてしまっても……。



⬅2発目で保険のホールドが効いてくれる。

### お得な投げ抜け法

左記の防御法を応用した，ちょっとお得なテクニックを紹介しよう。たとえばジャン・リーの⇨⇨Ⓚなどは，ガードされると発生の早い通常投げ（Ⓕ+Ⓟ）で反撃される可能性がある。もしもこれらをガードされてしまった場合は，下段ホールド→Ⓕ+Ⓟの手順でコマンドを入力してみよう。相手が通常投げで反撃にきた場合は投げ抜けになり，コマンド投げや打撃技を出してきた場合は下段ホールドが自動的に出てくれる(むろん、中段攻撃は食らってしまうが)。コマンド投げと通常投げの発生差を逆手に取った2択回避法として機能するぞ。



➡通常投げで反撃にきた場合は投げ抜け。



⬅コマンド投げは下段ホールドで回避だ。

## 対人戦で役立つ知識①
# ステージギミックの特性

オンライン対戦ではステージをランダムで選ぶ人も多く、スリップ地形や落下ステージで闘うこともしばしば。これが原因で予想外の展開につながることもある。ステージギミックに対する知識を深め、しっかり対応したい。代表的な4つのデンジャーゾーンとその特性を解説しよう。

### スリップ床　専用やられモーションが発生

一部を除く打撃がすべてクリティカルヒットし、やられモーションも通常より長くなる。追加のスリップモーションは前半がしゃがみ状態。上段が空振りする恐れはあるが、中段なら高く浮かせられる。また、⇘Ⓚカウンター後などの尻もちは間合いが大きく離れ、追撃しにくくなるのも特徴。共通の⇩Ⓟ、⇩Ⓚはもとより、ティナやゲン・フーの⇗Ⓟなどノーマルヒットで反撃される単発技の有効度が急上昇する。



⬆スリップモーションの追加で通常より行動不能時間が長い。ホールドの入力は必須。

### 天井　受け身の準備を忘れずに

教会、空中庭園、研究所、神社、夜桜、長城、クーロンの7ステージに存在する天井下では、打ち上げ系の投げとホールドを食らうと、すぐに落下して行動不能になる。このあいだは一定時間経つまでホールド不可で、一方的な追撃を許す危険な状態に。これを回避できるのが受け身。天井衝突が発生しやすいキャラはかすみ、ハヤブサ、ゲン・フー、あやねあたりだ。彼らと闘うときは受け身を意識しておこう。



⬆意外な技で天井にぶつかることも。受け身入力が成立する時間は短いので注意。

### 壁　一方的に攻められる至福の瞬間



⬆受け身は取ったほうがいいが、読まれやすい。ときにはⓅなどでの暴れも有効。

壁やサボテンなどの障害物に垂直にぶつかると発生するのが壁ダウン。ダウン側は左右への受け身以外の行動が取れず、攻め側が圧倒的に有利な状況になる。中下段攻撃や投げ技を重ねにいこう。壁受け身によって少しタイミングがずれるので、これを見越して迎撃技を重ねるのも有効だ。なお、一度衝突すると破壊され、ダウン形態が変わってしまう壁も一部あるので注意。長城ステージなどがこれに該当する。

### 落下　フリーステップが重要



⬆階段や斜面では斜面投げという選択肢もある。ガードが固い相手にはこれを活用。

斜面を含む落下ステージでは、フリーステップを駆使した立ち回りが重要。ラウンド開始まえにも、相手を落としやすい位置関係を構築しておこう。崖や階段を背にしているときは、スリップ床と同様にほとんどの打撃がカウンター扱いになる。スリップモーションこそないものの、落下を誘発しやすい。ガードを固めて反撃に転じたいところだ。落下ダメージではKOされないので、結果的に助かることも。

## 対人戦で役立つ知識②
# 本命の浮かせ技を知る

クリティカル時のホールドは、当たれば天国はずれりゃ地獄。頻度の高い浮かせ技は人によってまちまちなので、経験が培う部分も大きいが、慣れないキャラと手合わせするときには、本命の打撃属性を知っておけば役立つ。バイマンを含む13キャラの浮かせ属性をまとめてみよう。

### 投げ技も狙いになるタイプ

投げキャラと言えばティナやバース、という認識は間違いではないが、それ以外にも大ダメージを取れるキャラは多い。とくにハヤブサの飯綱落とし(⇦⇖⇩⇙⇨Ⓕ+Ⓟ・⇩⇘⇨⇗⇧Ⓕ+Ⓟ・⇦⇖⇧⇗⇨⇘⇩Ⓕ+Ⓟ)、あやねの霧惑い(⇦Ⓕ+Ⓟ)、ゲン・フーの雲閉日月把(⇩⇘⇨Ⓕ+Ⓟ)には注意が必要。うかつな中段ホールドは危険だ。基本的には、ハイカウンターならどんな投げ技でも痛いので、下段ホールドもある程度交えよう。

代表キャラ



ハヤブサ

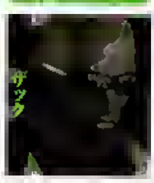


あやね

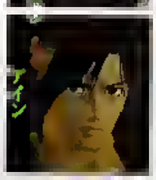
### 単発浮かせ技を絞れるタイプ

一部属性に浮かせ技が存在しないキャラや、追撃のリターンの関係で浮かせ技を絞れるキャラもいる。とくに顕著なのがザックで、中段Ⓚのレイジングニー(⇘⇘Ⓚ)以外は何かと使いにくい。ただし、アインやジャン・リーなども含めて、⇘Ⓟを連続でくり出せば中段Ⓟの浮かせ技として機能する応用例も。また、ザックのデビルズラッシュ(ⓅⓅ⇨ⓅⓅ)やアインの天涯(⇦Ⓟ⇩ⓀⓅ)など連繋技で浮かせるパターンも考えられる。

代表キャラ



ザック

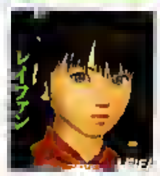


アイン

### 連繋の浮かせ技が強力なタイプ

レイファンは蹴脚・穿宮腿(Ⓚ⇩Ⓚ)、とう脚・背折靠(⇘ⓀⓅ+Ⓚ)、連肘撃(⇨ⓅⓀ)などの2段技がコンボ始動技として強力。後者ふたつは初段で浮かないので、ダブルホールドが有効だ(詳細は対戦日記参照)。バイマンもスマッシュアッパー(⇧ⓅⓅ)やブラストトラース(⇦ⓅⓀ)など強力な浮かせ技に2段のものがある。こうした多段浮かせ技はクリティカル時だけでなく、立ち合いでも有効なので、広く警戒していきたい。

代表キャラ



レイファン

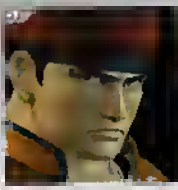


バイマン

### キャラクター別・クリティカル後の単発浮かせ技重要度

| | かすみ | ハヤブサ | ゲン・フー | エレナ | ティナ | バース | ザック | レオン | ジャン・リー | レイファン | あやね | アイン | バイマン |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 上段 | ○ | ○ | △ | ○ | ○ | △ | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | △ | △ |
| 中段Ⓟ | ○ | △ | ○ | ○ | △ | ◎ | △ | ◎ | × | △ | ◎ | △ | ◎ |
| 中段Ⓚ | △ | ○ | ○ | ◎ | ◎ | × | ◎ | △ | ○ | ○ | × | ◎ | △ |
| 投げ | ○ | ◎ | ◎ | △ | ◎ | ◎ | ○ | ○ | ○ | ○ | ◎ | ○ | ○ |

※◎：リターンが大きい本命属性、○：リターンはふつうだが使いやすい属性、△：リターンが小さい、またはリターンは大きいが発生が遅く回復されやすい、×：リターンが極めて小さい、または浮かせ技がないに等しい



# バイマン対戦攻略

## 重さと速さを兼ね備えた暗殺者が乱入

**本作にも、第一の隠しキャラとしてバイマンが登場。レオンのストーリーモードかタイムアタックモードを初期設定以上でクリアーすれば使用可能だ。**

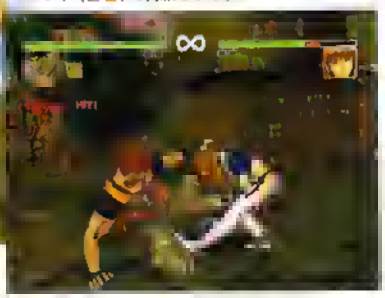
### 派生技を活かして主導権を握ろう

レオンと共通する技が多いバイマンだが、ジャブ（Ⓟ）、ブラストバックナックル（⇦Ⓟ）、ニーリフト（⇨Ⓚ）など接近戦向きの打撃から派生する連繋が多いのが特徴だ。そして、これらの多くがノーマルヒットでクリティカル状態を誘発できる。使いやすいのはフレイムスティンガー（⇨ⓀⓅ）。打撃での割り込みをほぼつぶすことが可能で、ヒット後は浮かせ技と投げ技で選択を迫れる。⇩Ⓟや下段ホールドで対応され始めたら1発止めも加えていこう。デスボトム（ⓅⓅ⇩Ⓟ）やブラストロージャベリン（⇦Ⓟ⇩Ⓚ）などの下段派生をちらつかせ、つねにバイマンペースで闘いを展開するのが理想だ。投げ技は風車式ネックブリーカー（⇦⇖⇩⇘⇨Ⓕ＋Ⓟ）をメインに使おう。

中間距離ではサイドキック（⇘Ⓚ）が使いやすい。この技でのけん制に混ぜると有効なのがスパイクソバット（⇗ⓀⓀ）とスライディングキック（⇨⇨Ⓚ）。前者は高ダメージで後者は有利なまま闘いを運べる。ともにクリティカル状態が発生したときは、近距離からくり出すのもいい。



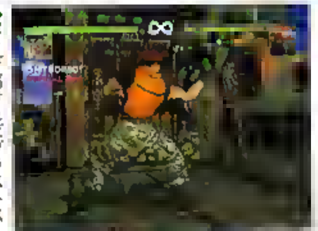
⬆⇨ⓀⓅ後の目つぶしやられは長時間行動不能。余裕を持って攻められる。



⬇⇨⇨Ⓚ後はニーリフト（⇨Ⓚ）やパームスタンプ（⇘Ⓟ）で持続しよう。

### POINT　ダウン投げのチャンスを見逃すな

レオンと同じく、空中コンボ後や受け身不可のダウン後など、グラウンドサブミッション（ダウンした敵に⇩Ⓕ＋Ⓟ）の確定場面は多い。バイマンならではの技としては、コンボヒールハンマー（ⓅⓀⓀ）やジェイルロックニー（⇘⇘Ⓕ＋Ⓟ）などがある。後者は受け身を取られなければほぼ確定だ。空中コンボを⇩Ⓕ＋Ⓟで締めたときもチャンス。相手の起き上がりが遅ければもう1回決められる。ソリッドクラッシュ（⇨ⓅⓅⓅ）やラッシュトマホーク（ⓅⓅⓀ）を決めたあと、相手が壁に引っかかってバウンドしたときも確定だ。



➡浮きが高ければブラストスティンガー（⇦Ⓟ⇨ⓀⒻ）から。



⬅投げ技を決めたあとも回避しにくい場合が少なくない。

### VS CPU　ダウン投げをどんどん決めろ

バイマン（とレオン）のCPU戦はほとんどの投げ技、ホールド技からグラウンドサブミッション（ダウンした敵に⇩Ⓕ＋Ⓟ）が決まる。これを覚えればダメージ効率アップ。打撃技もグラウンドサブミッションにつながるものを多めに取り入れよう。

**CPUに当てやすい技**

- クラッシュレッグスパイク（⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ）
- ヒールアックス（⇦Ⓚ）
- スパイクソバット（⇗ⓀⓀ）
- フレイムスティンガー（⇨ⓀⓅ）

### クリティカルヒット後のコンボルート




### 中段Ⓟ属性が高性能

すべて軽・中量級兼用のコンボ。上段浮かせ技のブラストトラース（⇦ⓅⓀ）は2段技なので、ホールドできっちり反応してくる相手には刻みを兼ねたブラストドライブニー（⇦Ⓟ⇨Ⓚ）も有効。中段Ⓟのファイヤーバレット（⇦Ⓟ＋Ⓚ）は、ブラストスティンガー（⇦Ⓟ⇨ⓀⓅ）→ニーリフト（⇨Ⓚ）→ダウン投げのほうが高威力。中段Ⓚのライジングトマホーク（⇗Ⓚ）後もダメージ重視ならブラストドライブニー（⇦Ⓟ⇨Ⓚ）→ダウン投げだ。

**威力重視ならダウン投げ**



⬆対重量級は上段、中段Ⓟからはナックルショット（ⓅⓅⓅ）ルートで。中段Ⓚは同じ構成だ。

# バイマン完全技表

レオンより連繋技のバリエーションが多いのがバイマンの特徴。いくつかの技のダメージはレオンに劣るが、長所のほうが際立っている。連繋技で有効なのが、ジャブ(P)、サイドエッジ(P+K)、ブラストバックナックル(⇦P)から始動する下段連繋。いずれもノーマルヒットならクリティカル、カウンターならダウン投げ確定のダウンを奪える。



↑ヘルボトム(⇙P)系の下段要素は、発生直後にしゃがみ状態になる利点もある。

↓相手を壁際に追い詰めたいときは、ラッシュトマホーク(PPK)を追撃に使おう。



## 基本打撃技

| 技名 | コマンド | Dm | 被H |
|---|---|---|---|
| ジャブ | P | 10 | 上P |
| パームスタンプ | ⇘P | 20 | 中P |
| ローナックル | ⇩P | 5 | 下P |
| ハイキック | K | 30 | 上K |
| ミドルサイドキック | ⇘K | 26 | 中K |
| ローキック | ⇩K | 12 | 下K |

## 背後打撃技

| 技名 | コマンド | Dm | 被H |
|---|---|---|---|
| ターンバックナックル | P | 12 | 上P |
| スマッシュフック | PP | 18 | 中P |
| スマッシュアッパー | PPP | 22 | 中P |
| ターンボディブロー | ⇩P | 15 | 中P |
| ターンロースピンナックル | ⬇P | 13 | 下P |
| ターンスピンキック | K | 30 | 上K |
| ターンサイドキック | ⇩K | 28 | 中K |
| ターンロースピンキック | ⬇K | 25 | 下K |

## ジャンプ打撃技

| 技名 | コマンド | Dm | 被H |
|---|---|---|---|
| アサルトダウンパーム | 前ジャンプ中にP | 15 | J中P |
| アサルトフロントキック | 前ジャンプ中にK | 30 | 中K流し(J中K) |
| アサルトスマッシュフック | 前ジャンプ着地際にP | 20 | 中P |
| アサルトレッグスパイク | 前ジャンプ着地際にK | 25 | 下K |
| エアダウンパーム | 垂直ジャンプ中にP | 15 | J中P |
| エアフロントキック | 垂直ジャンプ中にK | 30 | 中K流し(J中K) |
| ステップスマッシュフック | 垂直ジャンプ着地際にP | 20 | 中P |
| ステップレッグスパイク | 垂直ジャンプ着地際にK | 25 | 下K |

## 起きあがり打撃技

| 技名 | コマンド | Dm | 被H |
|---|---|---|---|
| 通常起きハイキック | 仰向け敵足K | 20 | 中K |
| 通常起きローキック | 仰向け敵足⬇K | 20 | 下K |
| 通常起きハイキック | うつ伏せ敵足K | 20 | 中K |
| 通常起きローキック | うつ伏せ敵足⬇K | 20 | 下K |
| 通常起きハイキック | 仰向け敵頭K | 20 | 中K |
| 通常起きローキック | 仰向け敵頭⬇K | 20 | 下K |
| 通常起きハイキック | うつ伏せ敵頭K | 20 | 中K |
| 通常起きローキック | うつ伏せ敵頭⬇K | 20 | 下K |

## 固有打撃技

| 技名 | コマンド | Dm | 被H |
|---|---|---|---|
| フィストボム | ⇖P | 30 | 中P |
| ウォーハンマー | ⇗P | 32 | 中P |
| スマッシュフック | ⇧P | 18 | 中P |
| スマッシュアッパー | ⇧PP | 22 | 中P |
| ブレイクショット | ⇩⇘⇨K | 32 | 上K |
| ライジングトマホーク | ⇗K | 34 | 中K |
| ジャベリンキック | ⇧K | 30 | 上K |
| ローリングソバット | ⇨F+K | 38 | 中K |
| サイドワインダー | F+K | 20 | 中K |
| ファイヤーバレット | ⇦P+K | 26 | 中P |
| ヘルボトム | ⇙P | 24 | 下P |
| チャージングボルト | ⇙PP | 27 | 中P |
| ブラストバックナックル | ⇦P | 17 | 上P |
| ブラストトラース | ⇦PK | 36 | 上K |
| ブラストドライブニー | ⇦P⇨K | 18 | 中K |
| ブラストスティンガー | ⇦P⇨KP | 15 | 上P |
| ブラストロージャベリン | ⇦P⇩K | 22 | 下K |
| ニーリフト | ⇨K | 20 | 中K |
| フレイムスティンガー | ⇨KP | 15 | 上P |
| スマッシュ | ⬊P | 25 | 中P |
| バルクアッパー | ⇩⇘⇨P | 30 | 中P |
| ヒールアックス | ⇦K | 30 | 中K |
| サイドエッジ | P+K | 24 | 上P |
| サイドエッジナックル | P+KP | 17 | 上P |
| サイドエッジトラース | P+KPK | 36 | 上K |
| サイドエッジジャベリン | P+KP⇩K | 22 | 下K |
| フレイムナックル | ⇨⇨P | 24 | 上P |
| スパイクショルダー | ⇘⇘P | 38 | 中P |
| キャノンボールショット | ⇦⇨P | 40 | 中P |
| フレイムハンマー | ⇨P+K | 36 | 中P |
| レッグスパイク | ⇙K | 25 | 下K |
| スパイクソバット | ⇙KK | 35 | 中K |
| ボディブロー | ⇨P | 18 | 中P |
| ストマッククラッシュ | ⇨PP | 18 | 中P |
| ソリッドクラッシュ | ⇨PPP | 25 | 中P |
| クラッシュレッグスパイク | ⇨PP⇩K | 25 | 下K |
| ストマックブレイク | ⇨PK | 30 | 中K |
| (ジャブ) | P | 10 | 上P |
| ジャブ・ボディブロー | P⇨P | 18 | 中P |
| ラッシュソバット | P⇨PK | 35 | 中K |
| ラッシュレッグスパイク | P⇨P⇩K | 25 | 下K |
| ジャブ・ハイキック | PK | 28 | 上K |
| コンボヒールハンマー | PKK | 25 | 中K |
| ジャブ・ストレート | PP | 10 | 上P |
| ナックルショット | PPP | 24 | 上P |
| ラッシュトマホーク | PPK | 34 | 中K |
| ストームハンマー | PP⇦P | 28 | 中P |
| デスボトム | PP⇩P | 24 | 下P |
| チャージングタイガー | PP⇩PP | 27 | 中P |
| (ハイキック) | K | 30 | 上K |
| トラップヒールハンマー | KK | 25 | 中K |
| トラップダブルハンマー | KP | 25 | 中P |
| トラップリバースハンマー | KPP | 30 | 中P |
| ターンブレイド | ⇩⇙⇦P | 32 | 中P |
| スライディングキック | ⇨⇨K | 28 | 下K |
| (ローキック) | ⇩K | 12 | 下K |
| ダブルスパイク | ⬇KK | 25 | 下K |

※斜面投げのダメージは斜面により異なります。

## 投げ技

| 技名 | コマンド | Dm |
|---|---|---|
| フロントスープレックス | F+P | 45 |
| ファイアブリッツ | 敵背後が斜面でF+P | ※ |
| マッシブスロー | 自分背後が斜面でF+P | ※ |
| ネックホールドスイング | ⇦F+P | 0 |
| ジェイルロックニー | ⇘⇘F+P | 10+55 |
| 腕固め | ⇨F+P | 48 |
| | ジャンプ中にF+P | |
| ファイヤーストームニー | 壁際で⇨F+P | 55 |
| デスパニッシャー | 水に入って⇨F+P | 53 |
| 軸足払い | ⇦⇨F+P | 45 |
| サソリ固め | 軸足払い中に⇩⇩F+P | 45 |
| 立ちアキレス腱固め | 軸足払い中に⇨⇦F+P | 25 |
| 逆片エビ固め | 立ちアキレス中に⇩F+P | 35 |
| スタンディングアームロック | ⇩⇙⇦F+P | 30 |
| 首極め腕卍 | ステンディングアームロック中に⇨⇦F+P | 30 |
| OOT | 首極め腕卍中に⇩F+P | 45 |
| 風車式バックブリーカー | ⇦⇙⇩⇘⇨F+P | 67 |
| 飛びつき腕ひしぎ逆十字固め | 敵背後からF+P | 55 |
| ヘルハザードロック | 敵背後から⇨F+P | 30+30 |
| | 敵背後からジャンプ中にF+P | |
| スリーパーホールド | 敵背後から⇦⇨F+P | 50 |
| スイングスリーパー | スリーパーホールド中に⇨⇦F+P | 40 |
| スイングブレスフォール | 壁際でスリーパーホールド中に⇨⇦F+P | 30+20 |
| 脛固め | 敵しゃがみ時⇩F+P | 40 |
| | 敵しゃがみ時ジャンプ中に⇩F+P | |
| 腕ひしぎ逆十字固め | 脛固め中に⇩F+P | 20 |
| クレイジークラッシュ | 腕ひしぎ逆十字中に⇩⇩F+P | 8+8+8 |
| スネークフェイスロック | 敵しゃがみ時⇙F+P | 25+30 |
| | 敵しゃがみ背後から⇙F+P | |
| リバースアームロック | スネークフェイスロック中に⇩F+P | 20 |
| グラウンドサブミッション | ダウンした敵に⇩F+P | 30 |

## ホールド技

| 技名 | コマンド | Dm |
|---|---|---|
| 首狩り十字固め | 敵上段パンチに対し⇖F | 62 |
| 裏アキレス腱固め | 敵上段キックに対し⇖F | 30+32 |
| デストラップ | 敵中段パンチに対し⇦F | 62 |
| スネークヴァイツ | 壁際で敵中段パンチに対し⇦F | 72 |
| 飛びつき膝十字固め | 敵中段キックに対し⇨F | 62 |
| 巻き込み十字固め | 敵下段パンチに対し⇙F | 62 |
| コブラデスロック | 敵下段キックに対し⇙F | 30+32 |
| キャッチングアームロック | 敵ジャンプパンチに対し⇦F | 62 |
| ヒールホールド | 敵ジャンプキックに対し⇨F | 62 |

## ダウン攻撃技

| 技名 | コマンド | Dm |
|---|---|---|
| ニードロップ | ⇧P+K | 22 |
| ニープレス | ⇧K | 15 |

## 特殊行動技

| 技名 | コマンド | Dm |
|---|---|---|
| タンクホイール(奥) | ⇧P+K | 0 |
| タンクホイール(手前) | ⇩P+K | 0 |
| アピール：「ぶっ殺す」 | ⇦⇨⇦F+P+K | 0 |
| アピール：「ビンゴ！」 | ⇩⇩F+P+K | 0 |

## タッグ協力技

| 技名 | コマンド | Dm |
|---|---|---|
| ヘビィサンド | ザックとタッグ時⇨⇨F+P+K | 15+40+15 |
| ギロチンナパーム | バースとタッグ時⇨⇨F+P+K | 10+30+30 |
| アルティメットスクラム | バースとタッグ時⇩⇘⇨F+P+K | 20+50+10 |
| アルティメットタックル | バースとタッグ時壁際で⇩⇘⇨F+P+K | 20+60 |
| T・W・O | ティナとタッグ時⇨⇨F+P+K | 30+40 |
| デザートタイガー | ゲン・フーとタッグ時⇨⇨F+P+K | 70 |
| ジョイントクラッシャー | レオンとタッグ時⇨⇨F+P+K | 10+10+50 |
| デスクロスデモリッシュ | アインとタッグ時⇨⇨F+P+K | 50+20 |
| デストラップ | 上記以外とタッグ時パートナーが⇨⇨F+P+K | 62 |
| | パートナーが⇦F+P+K | |

TAG BATTLE

# タッグバトルの基礎

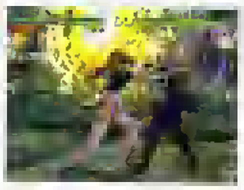
## 高速チェンジを使いこなしてタッグコンボを決めろ

**シングルとは比べものにならない大ダメージコンボが可能になるタッグバトルの基礎知識を伝授。高速チェンジの機会を増やすことが、強さにつながる。**

2キャラを使う独自のゲーム性と操作の複雑さ（忙しさ）から敬遠気味の人もいるかと思うが、シングル戦では味わえない魅力が詰まったタッグバトル。ぜひとも基本をマスターし、スピード感溢れる攻防を楽しんでほしい。タッグバトルの基本となるのはパートナーへのチェンジ。まずは3つのチェンジ方法を紹介だ。

### 控えキャラは体力が回復

タッグバトルでひとりが倒されてしまうと圧倒的に不利。控えに回ったキャラは少しずつ体力が回復していくので、ふたりの体力を見比べながら逐一交替しよう。



⬅控えが満タンならばなるべく前線に出そう。

## パートナーへのチェンジ方法

### 通常チェンジ ×

F+P+Kで行える通常チェンジは、闘っているキャラクターが画面外に消え去ってから、パートナーが出現する。スキが大きく出現時を狙われやすいので使用頻度は低い。



⬅安全に交替するならダウンを奪ってからにしよう。

**長所と短所**

退出と出現モーションはともに打撃と投げがハイカウンターになるため基本的には使わない。壁際で行えないのも欠点。ゲン・フーの猩猫上樹（⇗F+P）後などシングル時の確定追撃を一部かわせるのが利点。

### 高速チェンジ ◎

相手が行動不能であれば、地上にいる限りすべての行動をキャンセルしてパートナーに交替できる。コマンドは通常のものと同じだ。これを利用することがタッグでは不可欠。



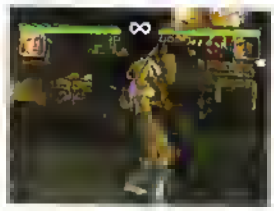
⬅相手が堅ダウン中ならリングの外から出現する。

**長所と短所**

安全にチェンジでき、さらにシングルでは不可能な早いつなぎ、高威力の追撃を実現できるのが最大のメリット。大きなデメリットはないので、これを中心に使おう。退出キャラには技硬直が残っているので注意。

### タッグ協力技 ○

⇦⇨F+P+Kや⇦F+P+Kで出せるタッグ協力技を決めれば、投げ技でダメージを与えながらチェンジを行える。体力が減ってきたら反撃にはこれを使うようにしたい。



⬅キャラの組み合わせで技もいろいろと変化するぞ。

**長所と短所**

ダメージを与えるだけでなく、ゲン・フーへのチェンジなど、キャラによってはコンボチャンスを作れるのが利点。ただし、相手がスキを見せたときにしか決まらないため。思ったように狙えないのが短所だ。

## 高速チェンジを仕込むポイント

クリティカル誘発技や浮かせ技にチェンジを入れ込むことがコンボの起点になる。ザックのヒートサンライズ（⇘K）やハヤブサの天輪脚（⇘K）、ゲン・フーの虎抱頭（⇙P）など、浮きや硬直の関係でシングルでは追撃できない技も強力な武器になる。始めは仕込みポイントを増やすことよりも、ひとつかふたつ得意なパターンを作ることから始めよう。

### 例1 浮かせ技に仕込む

浮かせ技の硬直を事実上消すことで、パートナーが高い位置で追撃できる。レオン、ジャン・リーの⇙Kのように、浮きは高くても硬直が長い技の有効度が飛躍的にアップ。空中コンボはチェンジ回数に比例してダメージが下がるが、浮かせ技→チェンジの時点ではシングルと同じ5割だ。



⬆タッグモードならではの浮かせ技もたくさんある。

### 例2 起き上がり攻撃に仕込む

必ずクリティカルが発生する打撃技にチェンジを仕込めば、ヒット時のみパートナーのスムーズな追撃が可能となる。全キャラに共通するものでは小ジャンプPや起き上がり攻撃など。キャラ別に捜していけば、このタイプの技はたくさんある。これを駆使すればコンボチャンスが拡大。



⬆ヒット状況に関係ない技がベスト。捜してみよう。

### 例3 下段固有技に仕込む

かすみ、ゲン・フー、ザック、ジャン・リーなど多くのキャラが持つ⇩F+Kの下段回し蹴りは、シングルではクリティカルを維持できる属性が限られる。こうした技にチェンジを入れ込んでおけば、パートナーがそのまま浮かせることができる。カウンター時はダウンを奪うので注意。



⬆上段の追撃は空振りしてしまうので気をつけよう。

## タッグコンボで大ダメージを奪うには?

タッグコンボの仕組みを理解したら、つぎに考えたいのはふたりの相性。キャラごとに得意分野があるので、コンボ時は互いにフォローできるようなパートナーを選びたい。下記に各能力をまとめたので参考にしてほしい。つなぎ技の硬直も含めて判断しよう。"つなぎ能力"というのは高さを維持したまま高いダメージを奪える能力のことで、レイファンやジャン・リーが優れている。



⬆例外はあるが、つなぎ能力の高いキャラと浮かせ直しに優れたキャラは好相性。

### キャラクター別・タッグコンボ能力評価

| キャラクター | 浮きの高さ | つなぎ | 浮かせ直し | 低打点での締め |
|---|---|---|---|---|
| かすみ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| ハヤブサ | ○ | △ | ◎ | ◎ |
| ゲン・フー | △ | ◎高 | △ | ○ |
| エレナ | ○ | △ | ○ | ○ |
| ティナ | ○ | ◎高 | △ | ◎ |
| バース | ◎ | ◎高 | △ | ◎ |
| ザック | ◎ | ○ | ◎ | ○ |
| レオン | ◎ | △ | △ | ◎ |
| ジャン・リー | ○ | ◎ | △ | ○ |
| レイファン | △ | ◎ | △ | ○ |
| あやね | △ | ◎ | ○ | ○ |
| アイン | ◎ | △ | ○ | △ |
| バイマン | ◎ | △ | △ | ◎ |

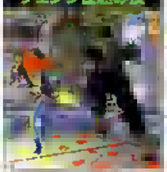
※◎：高性能（"◎高"は、浮きが高い場合限定）、○：平均的、△：苦手

## かすみ

**タッグバトルでも使いやすいかすみは、タッグコンボ時のパートナーが重要だ。**

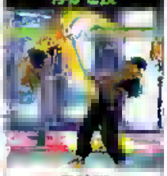
有効な下段判定のチェンジ仕込み技を持ち、浮かせ技や中継技、受け身の取れない締め技など、タッグバトルで重宝される技が揃っている。注目したいのが浮かせ技の月輪脚（⇖K）と中継技の連月砕（PP⇖K）。月輪脚（⇖K）は攻撃発生が早くて威力も高く、さらに浮きの高さもなかなかのもの。中継技の連月砕（PP⇖K）は浮かせ直す性能が抜群。ただしどちらも技の硬直時間が長い点には注意したい。パートナーによっては中継技を連界刃（PPP）で代用してもいいだろう。

チェンジ仕込み技



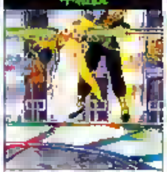
風渦閃
⇩F+K

浮かせ技



月輪脚
⇖K

中継技



連月砕
PP⇖P

締め技



迅光天翔脚
PP⇨P⇨P

### COMBO with レオン

陽炎（⇨⇨K+P）～（⇨K+P）→（背後から）→無影刀（⇨⇨P）→チェンジ→ヘッドバット（K+K）→ジャイアントアッパー（⇩⇙⇦P）→チェンジ→霧幻刀（⇘⇘K）→チェンジ→ブラストドライブニー（⇦P⇨K）→チェンジ→迅光天翔脚（PP⇨P⇨K）→チェンジ→グランドサブミッション（⇩F+P）

●POINT：投げからのタッグコンボ。霧幻刀（⇘⇘P）を決めたあとは少し遅らせてチェンジを入力しないと、レオンへチェンジできないので注意。あとは受け身不能のダウンを奪ってグランドサブミッション（⇩F+P）を決めれば完成。



⬆霧幻刀に最速のチェンジを仕込んでもレオンにチェンジできない。

## ハヤブサ

**中継技の特殊な浮かせ直し能力をどこまで活用できるかがおもしろい。**

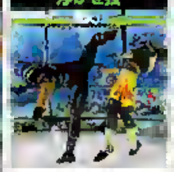
中継技の昇竜脚（立ち中⇦K）が光るハヤブサ。相手に当てると大幅に浮かせ直すことができる反面、単発技なのでパートナーへのチェンジタイミングが難しいがやりがいはある。また、タッグでのハヤブサの能力は高く、投げ技の昇雷掌（⇦⇙⇩⇘⇨F+P）からはもちろん、豊富な浮かせ技を活用すればクリティカル状態を誘発したあとの攻防を有利に進められる。なお、攻撃発生が早くて中間距離でも使いやすい天輪脚（⇖K）にチェンジを仕込んでおけばタッグコンボを狙えることを覚えておこう。

チェンジ仕込み技



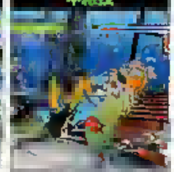
天輪脚
⇖K

浮かせ技



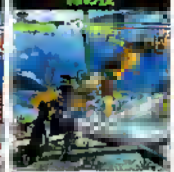
昇鍵
⇩⇘⇨K

中継技



昇竜脚
立ち中⇦P

締め技



空旋斬刀
PP⇦P⇨P

### COMBO with あやね

クリティカル始動→破幻昇脚（⇧K）→チェンジ→ダッシュ→羅刃昇破（背向けPP⇨K）→羅刃昇破→チェンジ→昇竜脚（立ち中⇦K）→チェンジ→迅刃弧影爪（PP⇨PP）→チェンジ→天輪脚（⇖P）

●POINT：あやねへチェンジ後、ダッシュで背向け状態を作るのが重要。中量級相手なのでここでは昇竜脚（立ち中⇦K）を１回しか決めていないが、軽量級相手になら飛躍的にコンボを伸ばせる。なお、最初のチェンジまでを⇦⇙⇩⇘⇨F+P→ダッシュ→⇧P×2→立ち中⇦K→チェンジとしても、それ以降は同じものが決められる。



⬆昇竜脚（立ち中⇦K）で浮かせ直せば、コンボが大きく伸ばせる。

## ザック

**硬直時間の長い技もタッグバトルなら問題解決。豪快な技を多めに使っていこう。**

レイジングニー（⇘⇘K）はタッグバトルでも有効だが、硬直時間の長いヒートサンライズ（⇖K）にも注目。相手を高く浮かせられ、チェンジを仕込めば硬直時間は気にならない。中継技ではデビルズラッシュ（PP⇨PP）の浮かせ直し性能が非常に高い。これも硬直時間が長いので、チェンジ後のパートナーで時間を稼ぐのがポイントだ。締め技のガトリングニー（⇨KK）は、低い位置でも拾えて浮かせ直し性能もある技。デビルズラッシュ（PP⇨PP）が当たらないときの中継技としても使おう。

チェンジ仕込み技



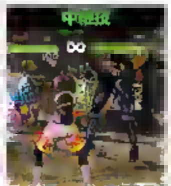
ザックトルネード
F+P

浮かせ技



ヒートサンライズ
⇖K

中継技



デビルズラッシュ
PP⇨PP

締め技

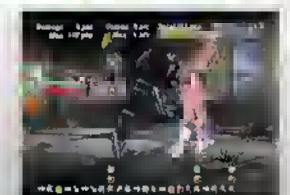


ガトリングニー
⇨PK

### COMBO with ティナ

クリティカル始動→レイジングニー（⇘⇘K）→チェンジ→ステップキック（⇗K）→ダンリングドールキック（F+P）→アルティメットコンボ（⇨PPK）→チェンジ→ガトリングニー（⇨KK）→チェンジ→ロードロップコンボ（⇨PP⇩K）

●POINT：レイジングニー（⇘⇘K）の浮かせ性能を活かしたコンボで、ヒートサンライズ（⇖K）からも狙える。高く浮いた相手にティナが高威力の追撃を決めて一気にダメージを稼ごう。ザックの出番は浮きの低くなった相手をガトリングニー（⇨PK）で浮かせ直す部分だけだ。



⬆ザックの仕事はガトリングニーのみ。地味ながら威力アップに貢献。

## ゲン・フー

**技単体の性能は優秀だが、タッグコンボ中の中継には工夫が必要な玄人キャラ。**

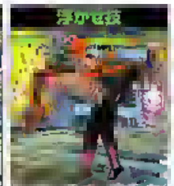
クリティカルを誘発させつつチェンジし、パートナーで浮かすのが基本戦法になる。下段判定で当てやすい前掃腿（⇩F+K）を多く使ってみよう。投げ技の雲閉日月把（⇩⇘⇨F+P）からタッグコンボを狙えるのも大きな長所だ。ゲン・フーで技を刻んでからチェンジをすると効率よくダメージを奪える。しかし浮かせ直し性能に優れている技が少なく、さらに連繋技もいいものがないため苦労する。盤肘・丹鳳朝陽（⇨PP）をメインに、とう掌（⇧P）や鶏腿（➡K）も組み合わせていくこと。

チェンジ仕込み技



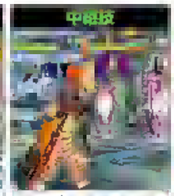
虎撲把
P+P

浮かせ技



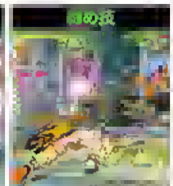
双飛脚
F+K

中継技



盤肘・丹鳳朝陽
⇨PP

締め技

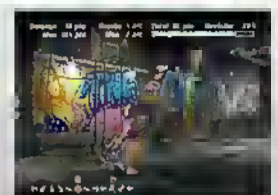


鷂子栽肩
⇩P+K・⇦⇨P

### COMBO with レイファン

雲閉日月把（⇩⇘⇨F+P）→ダッシュ→搦把（⇦P+K）→斬插（⇩P+K）→チェンジ→懶紮衣～連環金鶏独立（⇘PP⇨PK）→チェンジ→鷂子栽肩（⇩P+K・⇦⇨P）

●POINT：ゲン・フーとレイファンのいいところを集めたコンボ。投げ始動でこの威力はかなり魅力的だ。ポイントは投げ後のダッシュ搦把（⇦P+K）。やや早めに出し、伸ばした手の上に相手が乗っかるように当てよう。あとは最速でつなげば完成だが、少しでも遅れると最後の鷂子栽肩（⇩P+K・⇦⇨P）がクリーンヒットしない。



⬆ダッシュ後の搦把の当てかたがすべてと言っても過言ではない。

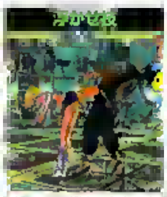
## ティナ

全体的に底上げされるタッグバトル時のティナ。安定した強さが保証される。

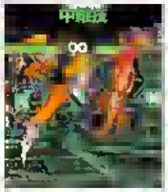
主力のジャンピングニーバット(⇨Ⓚ)やダンシングドールキック(Ⓕ+Ⓚ)から強力なコンボが狙えるようになる。上、中段判定の技が強化されることで下段判定のレッグカット(⇙Ⓚ)も活きてくるぞ。反撃に使いやすいジャブ・ハイキック(ⓅⓀ)も、チェンジを仕込めばパートナーの出の早い技で連続ヒットを見込めるので要チェック。中継技は、アルティメットコンボ(⇨ⓅⓅⓀ)がメイン。逆にこれ以外の技で中継に適したものがないため、多少浮きの高い状態でティナへチェンジしよう。



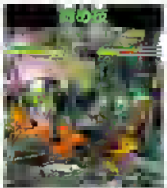
ジャブ・ハイキック ⓅⓀ



ダンシングドールキック Ⓕ+Ⓚ



アルティメットコンボ ⇨ⓅⓅⓀ



ロードロップコンボ ⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ

### COMBO with ゲン・フー

クリティカル始動→ジャンピングニーバット(⇨Ⓚ)→チェンジ→鶏腿(➡Ⓚ)→双飛脚(Ⓕ+Ⓚ)→チェンジ→アルティメットコンボ(⇨ⓅⓅⓀ)→チェンジ→鷂子穿肩(⇩Ⓟ+Ⓚ・⇦⇨Ⓟ)

●POINTジャンピングニーバット(⇨Ⓚ)で浮かせた相手へゲン・フーが浮きの高さを維持するためのつなぎをするのが重要。チェンジ後の鶏腿(➡Ⓚ)はゲン・フーが出現するまえから方向パッドを⇨へ入れ続けておけば最速で出すことができる。ここが決まればあとはふつうに決めていけばいい。簡単で威力も高いので入門用にオススメ。

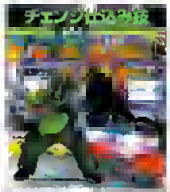


⬆ゲン・フーが出現するまえから方向パッドを入れておくのがポイント。

## バース

威力の高い技が多く、簡単なコンボでも十分な戦力に。浮かせと締め役が最適だ。

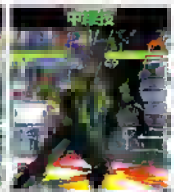
浮かせ性能が高いのでタッグコンボ時も優秀な浮かせ役に。チェンジを仕込むポイントとしては、下段判定のプロトンハンマー(⇙Ⓟ)。ダブルアーム(ⓅⓅ)からの派生で中段、下段ともにタッグコンボを狙える点も見逃せない。ただし、浮いた相手への中継役としては活躍を見込めない。スタンガンチョップ(⇦ⓅⓅ)がある程度有効だが、やはりバースでの中継は考えないほうがいいだろう。それよりもニーハンマー(⇨ⓀⓅ)→ストンピング(⇩Ⓚ)で締めることを重視してチェンジしよう。



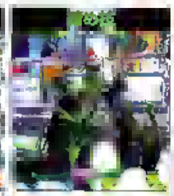
プロトンハンマー ⇙Ⓟ



バッファロークラッシュ ⇘⇘Ⓟ



スタンガンチョップ ⇦ⓅⓅ

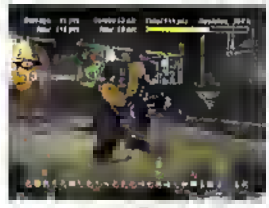


ニーハンマー ⇨ⓀⓅ

### COMBO with ジャン・リー

クリティカル始動→バッファロークラッシュ(⇘⇘Ⓟ)→チェンジ→コンボナックルアッパー(ⓅⓅ➡Ⓟ)→コンボナックルアッパー→コンボナックルアッパー→チェンジ→ニーハンマー(⇨ⓀⓅ)→ストンピング(⇩Ⓚ)

●POINT前述のとおりバースの役目は浮かせと締め技が基本。バッファロークラッシュ(⇘⇘Ⓟ)で高く浮かせて、あとはジャン・リーのコンボナックルアッパー(ⓅⓅ➡Ⓟ)でひたすら稼いでいく。最後のストンピング(⇩Ⓚ)は、少しダッシュしてから決めるクセをつけておこう。



⬆ストンピング(⇩Ⓚ)はダッシュをしてから出すと確実に決められる。

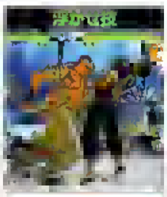
## レオン

グランドサブミッションのダメージが高いので、パートナーで受け身不能を狙え。

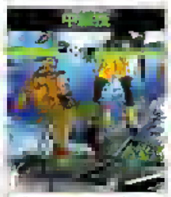
ラッシュソバット(Ⓟ⇨ⓅⓀ)とラッシュレッグソバット(Ⓟ⇨Ⓟ⇩Ⓚ)の2択が強化され、下段のターンロージャベリン(⇙Ⓕ+Ⓚ)もヒット時のリターンが大きくなる。立ち回りでプレッシャーをかけやすくなる反面、タッグコンボでのダメージアップはあまり見込めない。浮かせ技の性能に問題はないが、中継技のブラストドライブニー(⇦Ⓟ⇨Ⓚ)やストームアッパー(ⓅⓅ⇙Ⓟ)が高い位置の相手しか拾えないからだ。グランドサブミッション(⇩Ⓕ+Ⓟ)の威力が高いので、受け身不能技から決めよう。



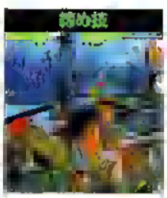
ジャブ・ハイキック ⓅⓀ



スマッシュ ➘Ⓟ



ブラストドライブニー ⇦Ⓟ⇨Ⓚ

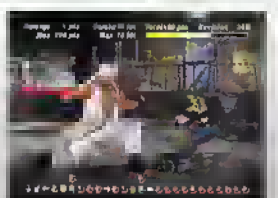


グランドサブミッション ⇩Ⓕ+Ⓟ

### COMBO with ザック

クリティカル始動→ジャイアントアッパー(⇩⇙⇦+Ⓟ)→チェンジ→スラムナックル(⇦Ⓟ)→デビルズラッシュ(ⓅⓅ⇨ⓅⓅ)→チェンジ→ソリッドクラッシュ(⇨ⓅⓅⓅ)

●POINTジャイアントアッパー(⇩⇙⇦Ⓟ)の浮きが高いものの、レオンの中継技でいいものがないのでコンボ的に見劣りしてしまう。ザックのデビルズラッシュ(ⓅⓅ⇨ⓅⓅ)の硬直時間が長いため、レオンの中継技では時間を稼ぎきれない。このためソリッドクラッシュ(⇨ⓅⓅⓅ)で壁ダメージを狙っていくのが有効になる。



⬆コンボの威力を上げにくいときは壁ダメージを狙うのが基本になるぞ。

## ジャン・リー

中継役として圧倒的な支持を得ているジャン・リー。手数の多さで威力もアップだ。

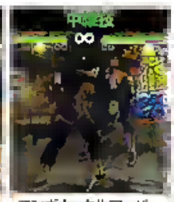
攻撃発生の早いソニックフック(Ⓟ⇨Ⓟ)にチェンジを仕込むのが効果的。下段判定のドラゴンローキック(⇙Ⓚ)とドラゴンスライサー(ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ)にも忘れずに仕込もう。浮き後はコンボナックルアッパー(ⓅⓅ➡Ⓟ)が中継技に最適。全キャラ中屈指の性能を誇るこの技を何回も決めれば、どんなコンボでも一定以上のダメージに。場合によってはチェンジをせずにコンボナックルアッパー(ⓅⓅ➡Ⓟ)でダメージを稼ぐほうがいいので、状況別の回数と最速でつなぐタイミングを体で覚えよう。



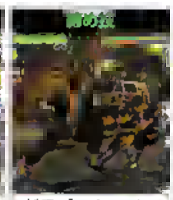
ドラゴンローキック ⇙Ⓚ



キックアッパー ⇘Ⓚ



コンボナックルアッパー ⓅⓅ➡Ⓟ

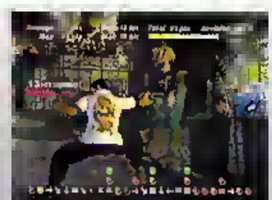


ドラゴンキャノン ⓅⓅⓅ⇨Ⓟ

### COMBO with ハヤブサ

クリティカル始動→キックアッパー(⇘Ⓚ)→チェンジ→空旋斬刀(ⓅⓅ⇦Ⓟ)→昇竜脚(立ち中⇦Ⓚ)→チェンジ→コンボナックルアッパー(ⓅⓅ➡Ⓟ)→チェンジ→昇竜脚(立ち中⇦Ⓚ)→チェンジ→ドラゴンキャノン(ⓅⓅⓅ⇨Ⓟ)

●POINTジャン・リー始動の場合は浮かせ技の高さがそれほど高くないので、コンボは落ち着いたものに。それでもタッグコンボの2大巨頭であるジャン・リーとハヤブサが組めばこのとおり。軽量級になら、どこからスタートしても絶対に壁に当てられるほど運ぶ距離が長いのも特徴だ。

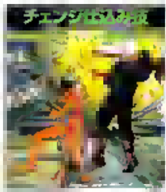


⬆段数が多いので運ぶ距離も長い。たいてい壁ダメージを狙っていける。

## レイファン

平均以上の活躍が期待できるレイファン。背折靠に注目して相手を浮かそう。

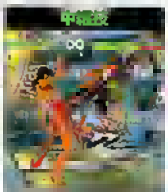
背折靠（⇩P＋K）にチェンジを仕込めば、ノーマルヒットでもかなりのダメージが奪える。とう脚・背折靠（⇙KP＋K）と合わせて中間距離の主力に。蹴脚・穿宮腿（K⇩K）、鉄さ（⇩⇩K）にもチェンジを仕込みつつ近距離戦を充実させよう。相手を浮かせたあとは懶紮衣～連環金鶏独立（⇙PP⇨PK）の中継が非常に強力。威力が高くて中継時間も長く、さらに浮かせ直し性能も持っている。これを使えばパートナーの持つ技の性能に左右されずに、その力を最大限に引き出すことが可能だ。



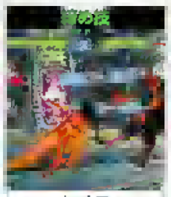
背折靠 ⇩P＋K



背折靠 ⇩P＋K



懶紮衣～連環金鶏独立 ⇙PP⇨PK



七寸靠 ⇦⇨P

### COMBO with エレナ

クリティカル始動→背折靠（⇩P＋K）→チェンジ→挑打下らん（⇘PP）→チェンジ→懶紮衣～連環金鶏独立（⇙PP⇨PK）→チェンジ→挑打下らん（⇘PP）→チェンジ→七寸靠（⇦⇨P）

●POINT 高性能の中継技、→懶紮衣～連環金鶏独立（⇙PP⇨PK）を使ったコンボ。最初にエレナへチェンジしたあと、最速で挑打下らん（⇘PP）を出すと空振るので、少しだけ待ってから出すのがポイント。これを当てたときの浮きの高さが高ければ、最後の七寸靠（⇦⇨P）がクリーンヒットするので壁ダメージを狙える。


↑挑打下らん（⇘PP）の当てかたが重要。早くても遅くてもダメだ。

## エレナ

豊富な下段攻撃から一気に大ダメージを奪うのがタッグバトル時のエレナの役割。

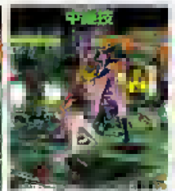
仆歩～前掃腿（⇩P＋K～⇩F＋K）は見切られにくく反撃を受けづらく優秀な技で、タッグバトル時はここからコンボが狙える。下段判定の旋転後蹴腿（⇩KK）もタッグコンボが狙いやすい。シングル時よりも多めに取り入れよう。コンボ中の中継は挑打下らん（⇘PP）が最適。威力面で多少見劣りするが、攻撃発生が早く低い位置でも拾っていける。1回の挑打下らん（⇘PP）で再度チェンジできるような中継技を持つパートナーをセレクトすれば、比較的安定したダメージを奪っていけるだろう。



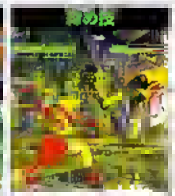
仆歩～前掃腿 ⇩P＋K～⇩F＋K



騰空外擺蓮 ⇙K



挑打下らん ⇘PP

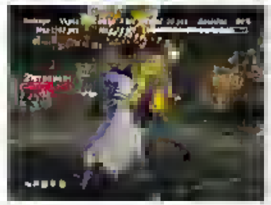


連環架推掌 PPP

### COMBO with バース

クリティカル始動→横かん掌（⇨P）→（背後から）→仆歩～双托掌（⇩P＋K）～（P＋K）→望合腿（⇦KK）→チェンジ→スタンガンチョップ（⇦PP）→チェンジ→挑打下らん（⇘PP）→チェンジ→ニーハンマー（⇨KP）→ストンピング（⇩K）

●POINT 背後やられを利用して、チェンジまえにコンボダメージをかなり稼いだもの。バースは中継役に適さず、エレナは中継技の威力が低いので、チェンジまえと締め技が重要。挑打下らん（⇘PP）が決まればたいていニーハンマー（⇨KP）も入るので、浮かせたあとは簡単。


↑背後やられを使ってチェンジまえに相当なダメージを稼いだコンボ。

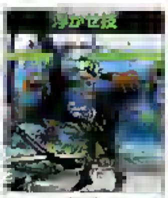
## アイン

豊富な連撃技にチェンジを仕込めばタッグコンボのチャンスは無限に広がるぞ。

アインはタッグバトルで飛躍的に強くなる。連拳牛（PP⇨PP）や落照（PP⇨P⇩K）など、連撃から2択を迫れる技にチェンジを仕込め、そこからタッグコンボを狙っていけるからだ。ふだんの立ち回りが一気に強化されるぞ。これに加えて浮かせ技の性能も見逃せない。もともと浮きの高い技が多く、ここにチェンジを仕込むとパートナーで最大限の追撃を狙える。ただし中継技の性能は低め。天涯（⇦P⇩KP）が主力だが、低い位置で拾うことができないうえ、浮かせ直し性能もあまり期待できない。



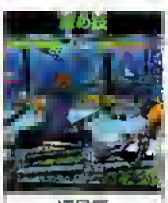
連拳牛 PP⇨PP



舞鶴 ⇙K



天涯 ⇦P⇩KP

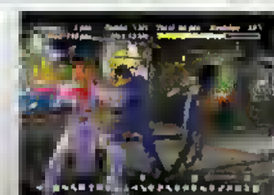


連風脚 PPP

### COMBO with かすみ

クリティカル始動→舞鶴（⇙K）→チェンジ→霧幻刃（⇙⇙P）→裂天刃～連月砕（背向けPP⇙K）→チェンジ→天涯（⇦P⇩KP）→チェンジ→連光天襲脚（PP⇨P⇨K）

●POINT 天涯（⇦P⇩KP）をクリーンヒットさせるには、ある程度の高さが必要になってくるので、最初にかすみへチェンジしたあとに高度を維持するのが大切。霧幻刃（⇙⇙P）を高めに当て、裂天刃（背向けP）も高い位置で当てるようにしよう。天涯（⇦P⇩KP）まで当たれば連光天襲脚（PP⇨P⇨K）は確実に決められるぞ。


↑天涯（⇦P⇩KP）の最後は、遅いとクリーンヒットしないので注意。

## あやね

投げと打撃の両方から大ダメージを狙える。ふたつの中継技をうまく使い分けよう。

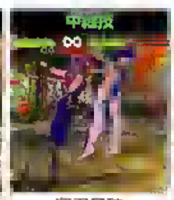
攻撃発生の早い影月輪（背向け中⇙K）と迅雷脚（⇨K）、そして下段判定の狼槍脚（⇩F＋K）などが有効な仕込みポイント。投げ技の霧惑い（⇦F＋P）からのタッグコンボも見逃せない。中継技では羅刃昇破（背向けPP⇨P）を取り入れよう。浮かせ直し性能が高く、一度に2回決めてからチェンジするパターンも考えられるぞ。パートナーに浮かせてもらい、チェンジ後のダッシュで相手の下をくぐって背向け状態を作るのがポイントだ。正面時の中継技では連刃弧影爪（P～P）を使おう。



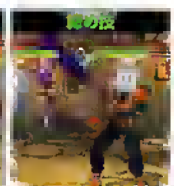
迅雷脚 ⇨K



弧影爪 ⇨PP



羅刃昇破 背向けPP⇨P

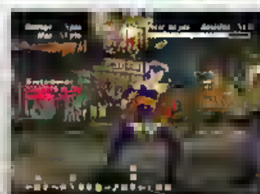


秋月輪 ⇙K

### COMBO with アイン

霧惑い（⇦F＋P）→（背後から）→猛針（⇨P）→チェンジ→連突き（PP）→舞鶴（⇙K）→チェンジ→ダッシュ→羅刃昇破（背向けPP⇨P）→羅刃昇破→チェンジ→天涯（⇦P⇩KP）→チェンジ→秋月輪（⇙K）

●POINT 投げ始動の高威力コンボ。アインで高く浮かせた相手を、あやねがダッシュで下をくぐって背向け状態を作るのがポイント。このあとの羅刃昇破（背向けPP⇨P）での拾いは、毎回高い浮きをキープするのは難しいので、1セット少なくしてコンボを安定させるほうが実践的だ。


↑下をくぐったあとの追撃を毎回高い位置で当てるのはかなり難しい。

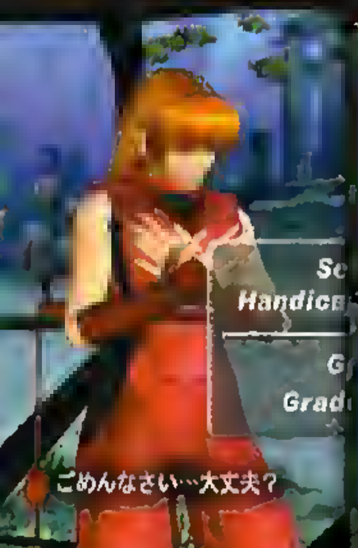
# Team NINJA FREAKS

チーム ニンジャフリークス

## 第30回 通信対戦の未来のために！『DOAU』に秘められた思いとは？ その2

**先月に引き続き『DEAD OR ALIVE Ultimate』を特集。実戦レベルでの通信対戦を実現した本作であるが、その狙いどころはどこにあったのか？ また今後の通信対戦など問うてきた。**

先月号では『DOAU』に『DOA2』が選ばれた理由、同期、非同期を中心とした通信対戦の技術的なお話を中心にお届けした本コーナーだが、今回は、さらに深く『DOAU』の通信まわりを追求。開発時の苦労、今後の予定、完全なる通信対戦実現にこだわる真意をお届けする。語り手はおなじみTeam NINJAリーダー板垣伴信氏だ。







←グラフィックの美しさ、レスポンスのよさはTeam NINJAのゲームにとっては常識。プラス究極の通信対戦を実現したのが『DOAU』だ。

### オンライン対戦の難しさ さらなる進化もあり！

――キャラこそは『2』ですが、ステージやグラフィックは完全新作ですね。

**板垣** 『3』で対戦ゲームの楽しさ、爽快感に気づいてもらえた方がたくさんいると思います。今度は人と遊ぶことの楽しさを知ってほしかったんです。新式の4択ホールドもそのために採用したわけです。これまで家庭用の『DOA2』では3択と4択を選択できましたが、人と遊ぶことを前提とした場合、絶対に4択のほうが楽しいですから。だけどオンラインだから、システムとして完璧なもの、ラグをほとんど感じさせないものを作り上げたとしても、お互いの回線速度や純粋な距離的な問題から遅延が生じてしまう。そのときにアーケードと同じ2コマンド方式では入力が間に合わないかもしれない。だから1コマンドに調整しました。最速の環境だとしても40ミリ秒は絶対に遅れてしまいますからね。

――昔は、まさかこのレベルでオンライン対戦できるなんて想像もつきませんでした。時代の進化かなと。

**板垣** 作った本人が言うのも何ですが、そう思いますよ。家庭用の対戦格闘ゲームの遊びかたが1軸増えたというか。これまでも1対1で、という形なら実装できていたわけですが、今作のような部屋を作って観戦もできてということを可能にするのは大変でした。部屋制にしても、部屋を立てたホストが落ちても大丈夫な仕様にしなくちゃいけなかったし。これをやっているのはうちとバンジー（『Halo 2』の開発会社）くらいじゃないかな？ それ用のサーバを立てちゃえば簡単なんだけど、それだと速度がでないから。速度を維持したまま8人のわがままを受け入れられるようにするのがいちばん苦心した点です。決して完璧ではないですけどね。でもそこはのちのちブラッシュアップしていこうと思っています。

――次回作では期待できそうですね。

**板垣** いや、次回作ではなくて、いまの『DOAU』での話です。多分11月の末くらいにはつぎのバージョンがダウンロードできるようになっていると思います。いまはさまざまな回線速度の人たちが混在していて、そのためにセッションを維持できない状況があることを確認しています。開発段階で、あまりにも速度が出ていないユーザーを切る仕様もできたんですが、これは僕らの信条としては許し難い。でも最低限、セッションはどんな環境下でも維持しなければならないので、いまその不具合を解消するバージョンを作っているところです。これはパッチという形で皆さんにダウンロードしてもらうことになると思います（註：12月に自動アップデートがなされた模様）。

――確かに観戦に切り替わらずにブラックアウトする場合もありますね。

**板垣** プレイヤーの人はもちろん、その状態は僕らにしても嫌ですから。やはり完璧を期したいですよ。そういった条件下では、システムとしてセッションが破棄されるように作るのは簡単です。でも、せっかく8人が集まって

---

DATA RANKING

## 『DOAU』のキャラ人気、強さを探る

『DOAU』はネット対戦ができるだけでなく、キャラクターの使用率や勝率によるランキングが閲覧できるようになっている。『DOAU』は持っているけどXbox Liveに接続していない人も多いだろう。そんな人のためにネット対戦でのラインキングを公開しよう（下記のデータは12月13日のものです）。

強さ、人気ともあやねが世界、アジア双方でトップに。純粋なキャラ人気もあるだろうが、高性能さに惹かれる人も多いのだろうか？

### キャラクター人気ランキング TOP10

| 順位 | アジア | Pts | 世界 | Pts |
|---|---|---|---|---|
| 1 | あやね | 100Pts | あやね | 100Pts |
| 2 | レイファン | 87Pts | かすみ | 86Pts |
| 3 | かすみ | 83Pts | ハヤブサ | 82Pts |
| 4 | ヒトミ | 71Pts | ジャン・リー | 71Pts |
| 5 | ハヤブサ | 62Pts | レイファン | 69Pts |
| 6 | ジャン・リー | 61Pts | アイン | 61Pts |
| 7 | アイン | 47Pts | ヒトミ | 59Pts |
| 8 | ティナ | 47Pts | ティナ | 44Pts |
| 9 | エレナ | 42Pts | エレナ | 36Pts |
| 10 | ゲン・フー | 32Pts | ゲン・フー | 30Pts |

### キャラクター強さランキング TOP10

| 順位 | アジア | Pts | 世界 | Pts |
|---|---|---|---|---|
| 1 | あやね | 100Pts | アイン | 100Pts |
| 2 | アイン | 98Pts | ハヤブサ | 100Pts |
| 3 | ジャン・リー | 98Pts | あやね | 100Pts |
| 4 | ハヤブサ | 98Pts | 万骨坊 | 99Pts |
| 5 | 万骨坊 | 96Pts | ジャン・リー | 96Pts |
| 6 | バイマン | 96Pts | レイファン | 96Pts |
| 7 | レイファン | 95Pts | バイマン | 96Pts |
| 8 | ゲン・フー | 93Pts | ゲン・フー | 95Pts |
| 9 | かすみ | 91Pts | ヒトミ | 94Pts |
| 10 | ヒトミ | 90Pts | かすみ | 93Pts |



チーム ニンジャ公式ホームページは http://www.tecmo.co.jp/teamninja です。

ゲームを楽しんでいるんですから、そういう形にはしたくないです。
——Xbox Liveに関しては、まだまだ開発中ということですね。
**板垣**　そうですね。未完成のものを発売したのかと言われそうだけど、やはりオンラインは難しいんですよ。これまでの開発が3次元だとしたならば、4次元の世界ですね。でもね、これからもアップデートをくり返していかなきゃいけない。なぜなら、これから対戦格闘ゲームってオンライン化が進んでいくと思うから。ゲームが完成して、みんなが満足するであろう環境、僕自身95点はつけられる完成度に仕上がったからこそ言うけど、下手なものをここで出してしまったら、格闘ゲームのオンライン化の道が閉ざされてしまいかねない。他社からも、「オンラインではあの程度しかできないんだ、ならやらないに越したことはない」って思われたら、そこで終わりですよ。だから完璧を期して発売したかったし、想定外だったことにも対処したい。

これは何もゲーム業界やプレイヤーのためだけではなく、僕たちのためでもあると思っています。やはり次世代では『DOA4』がオンライン対応になるでしょうし。それまでに磨きをかけて、より確かで堅牢なシステムをこれからも検証していきますよ。
——今年は2本リリースし、ようやくひと息つけるというところでしょうか？
**板垣**　2002年から3年間こうして走ってきた結果として『DOAU』をリリースできたのはうれしかったです。また来年もメインプレイヤーのいち集団としてそこにいたいですね。今年はいい正月を迎えられそうです（笑）。

（2004年11月9日収録）

# From Readers Illust FREAKS

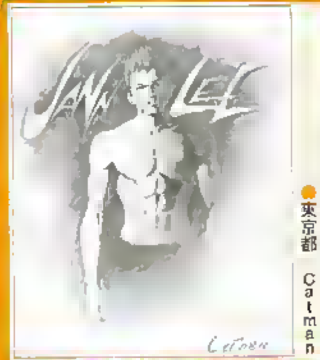
皆さま、今年1年、イラスト投稿ありがとうございましたー。ということで1年の締めくくりにイラストフリークスも大増ボリュームでお届けします。来年もすてきなイラスト投稿のほど、よろしくお願いします。

## 今年一年ありがとう!! 感謝拡大版



●東京都　三橋はつみ

↑「技は力の中にあり」とは故マス大山氏のお言葉ですが、レイファンには関係なし？



●東京都　Catman

↑鉛筆で描かれたデッサン画なジャン・リーさん。渋めな男キャラもいいものです。



●福岡県　G・N・A

↑またまたレイファンです。さすがはアジアキャラ人気ナンバー2です。



●宮城県　上野佳奈子

↑さらにレイファン旋風は続きます！　団子髪率高いですねー。




●高知県　GAMES BOND

↑クリスマスは終わっちゃったけど、あやねのかわいさに免じます？



●京都府　軟弱者

↑ダンディズムが感じられるキャラといえばゲン・フー。つぎはダンディレオン希望！



●福岡県　走る棺桶

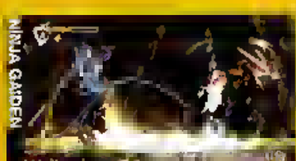
↑今回はなぜかレイファン特集なイラストフリークス！

## つっちーのTeam NINJAってこんなところ



### 今年は充実。もちろん来年もね

毎年この時期になると言いがちですが、1年って本当に早いです！　2004年のはじめに「スタートダッシュでいきます！」とこのコーナーに書いた記憶がありますが、振り返ってみるとすごく充実してたなぁって思います。3月に『NINJA GAIDEN』、11月に『DOAU』と1年にTeam NINJAのタイトルが2本も発売になったなんていまだに信じられないです（笑）。それから『NINJA GAIDEN』の体験版を作ったり、約3年越しで完成した書籍『DEAD OR ALIVE HISTORY』が発売になったりと節目になる年でもありました。ここからまた2005年は大きくはばたきたいと思っていますので、応援よろしくお願いします！




↑2004年3月11日発売。パッケージで終わることなく、ダウンロードコンテンツが楽しめたアクションゲームの傑作。




↑2004年11月3日発売。世界一美しい格闘ゲーム。Xbox Liveによる、初の本格的な3D対戦格闘が楽しめる意欲作。

土原　恵理子　販売事業部プロモーション課（わかりやすくいうと広報さんです）。縁の下の力持ちです。

## お便り大募集！

当コーナーでは、みなさんからのお便りを大募集しています。
- Team NINJAへの応援メッセージ
- Team NINJA関連のイラスト
- 板垣さんに聞いてみたいこと
- Team NINJAのお蔵出しで取り上げてほしい素材のリクエスト
- つっちーへの質問

などなど、大募集中！　お便りには住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに明記してください。

〒154-8528
（株）エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Team NINJA FREAKS」係

# KINGDOM UNDER FIRE THE CRUSADERS



相容れぬふたつの種族と4つの国家
取るべき道は、戦いのみ――

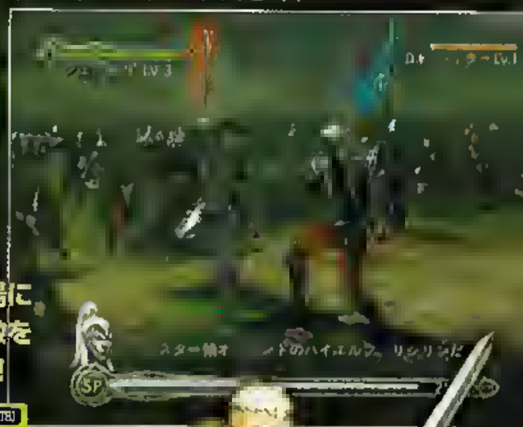
## 部隊の先陣を切り国家を勝利へと導く!

リアルタイムで展開する戦場で、戦況を把握し部隊を指揮する"タクティカル"と、主人公を操り敵部隊と白兵戦を行う"アクション"という、ふたつのゲーム要素が楽しめる本作。発売まで約1ヵ月となった今回は、ゲームの流れと各ゲームパートの詳細を総まとめで紹介していくぞ! プレイするまえに基本をしっかりと抑えておき、華麗な戦いぶりで初戦を飾るべし!!



➡"タクティカルモード"では、一部隊のリーダーとして、作戦行動を指揮していく。指揮官としての能力が問われる…

⬇自分の部隊が敵部隊と接触すると、手にした武器でみずから戦う"アクションモード"にチェンジ!



**国家の勝利のために戦う英雄(ヒーロー)として、戦場に赴く『KUFC』。高度な戦術を組み立てる頭脳と、強敵を討ち取るアクションの腕前。その両方が求められる!!**

action

| | |
|---|---|
| タイトル | キングダムアンダーファイア~ザ・クルセイダーズ~ |
| ジャンル | リアルタイムウォーバトル(アクションRTS) |
| 発売元 | ジャレコ |
| 開発元 | PHANTAGRAM |
| 発売日 | 2005年1月27日発売予定 |
| 価格 | 7140円[税込] |
| | 5.1ch |
| | 最大1人 |
| | OP 最大2人 DL VC SR |
| | 15歳以上 |
| | 7ブロック以上 |
| その他 | ―― |

## Character file 1

### ヒロニデン王国



大陸南西部を治める人間族の王国。同盟国であるエクレシア王国がヘクスターの侵略を受けたことにより、戦列に加わる。国土の東方では、隣接している魔族の国・ヴェロンド王国との、小競り合いが耐えない。

### 副官1 エレン (声:折笠 富美子)



●種族:人間 ●武器:片手剣・弓

ジェラルドの部隊に入ってからわずか2年で副官にまで上りつめた切れ者。冷静で、容赦のない性格の持ち主。

### 副官2 ルパ (声:



●種族:人間 ●武器:両手持ちの戦槌

ジェラルドの幼なじみで、幾多の戦場をともにしてきた豪傑。見た目どおり、性格も戦闘スタイルも極めて豪快。

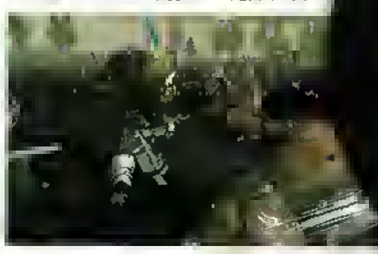
### ジェラルド Gerald (声:大塚 明夫)



●種族:人間 ●武器:片手剣

ヒロニデン王国・東方防衛軍師団長。一兵卒からの叩き上げで、部下からも慕われる気さくな性格。戦場では、的確な判断力と力強い勇猛さを発揮する。

勇猛さと知略を兼ね備えた師団長



⬆派手さはないが、攻防ともにバランスの取れた、実戦的な剣さばきを見せる。

# ワールドマップ
## 部隊を鍛えつつ作戦を進めていく

**戦闘の解説に入るまえに、まずはゲーム全体の流れを確認。また、作戦（戦闘）と作戦の合間に入る準備画面ワールドマップで行えることをチェック。**

### ゲーム全体の流れ

4人の主人公の中からプレイヤーキャラを選ぶと、オープニングイベント後、いきなり戦場からゲームスタートとなる。この戦闘を終えたあとは、ストーリーの流れに沿って作戦を実行していく形でゲームが進んでいく。

主人公を選択
↓
オープニングバトル
↓
ブリーフィング
↓
タクティカルモード
↕
アクションモード
↓
情報収集／部隊強化
↓
ワールドマップ移動
（→ ブリーフィングへ戻る）

物語の舞台となるペルシア大陸には、4つの国家とふたつの種族が存在する。主人公は各国家からひとりずつ設定されており、人間族の主人公なら魔族側の国家と、魔族の主人公なら人間側の国家と戦っていくことになる。なお、最初からプレイ可能な主人公は、ジェラルドとルクレシアのみとなっている。

### 各主人公の所属と他勢力との関係

| 人間族 | | 魔族 |
|---|---|---|
| エクレシア王国 主人公：ケンドール | 対立種族 | ヴェロンド王国 主人公：ルクレシア |
| 同盟 | | 同盟 |
| ヒロデニン王国 主人公：ジェラルド | 侵攻 | ヘクスター 主人公：レグナイア |

### 選んだ主人公によって作戦の難易度が異なる

当然のことながら、主人公によってストーリー展開やプレイヤーキャラとしての性能は異なる。そのため、どの主人公を選んだかによって、ゲームの難易度も違ってくるぞ。難易度は大まかに分けて3段階で、ジェラルドが難易度"低"、ルクレシアが難易度"中"、ケンドールとレグナイアが難易度"高"だ。


➡初プレイの場合は、ジェラルドがオススメ。


⬅難易度"高"のふたりは、あとから選べるように。

### ジェラルドを選択（難易度：低）

ジェラルドでゲームを始めた場合、何をしたらいいのかを教えてくれるチュートリアル的な指示が入る。そのため、プレイを進めていくうちに戦闘の手順や基本操作を、順を追ってマスターしていくことが可能だ。また、ゲーム開始直後のオープニングバトルも、かなり簡単になっているため、いろんなアクションを試すことができるぞ。


⬆副官や画面の指示に従って、「KUFC」の基本を覚えていこう！

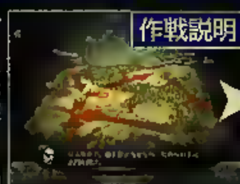
### ルクレシアを選択（難易度：中）

ルクレシアを選んだ場合、とりあえず基本操作をマスターした程度の腕前を想定した難易度になる。「実戦の中で操作を覚えていくから、チュートリアルは必要ない」という人は、いきなりルクレシアを選んでみるのもいい。序盤はさほど難しくもないので、アクションゲームが得意な人なら、十分に乗りきれるだろう。


⬆ジェラルドに比べると、かなりテクニカルな操作となるルクレシアのアクション。

## ブリーフィング 作戦を理解し、出撃する部隊を選ぶ

ワールドマップから戦場に移動すると、作戦に入るまえのブリーフィングが開かれる。ここでは作戦全体の内容と、各部隊の取るべき行動がひととおり説明されるので、しっかりと頭に入れておこう。このあと、ともに行動する部隊を選んでから出撃となる。



➡ほかの部隊がどう動くのかも知っておこう。



➡作戦によっては、部隊は固定になる。

出撃

### ワールドマップ画面で行えるそのほかのシステム

ワールドマップ画面にて行える、細かいシステムについて説明しよう。ゲームの進行自体にはあまり関係ないが、プレイ中に何かとお世話になるシステムなので、ここで使いかたをチェックしておこう。

#### 周囲のマップを確認

ワールドマップでは、目的地に移動する以外に、以前に戦闘を行った場所や、近隣の施設などを検索することができる。細かい情報まで見ることはできないが、自国の進軍の度合などを確認する意味でも、ときおり見ておいたほうがいいだろう。

⬇右トリガを引けば、ミニマップのウインドーを開くことができる。



#### ゲームのセーブ＆ロード

ゲームのセーブ＆ロードができるのは、城や基地にいるときと、ワールドマップ画面のみ。連戦で、いったん城や基地に戻れない場合は、ここでセーブを行っておくように。


⬅スタートボタンを押すことで、メニュー画面を呼び出せる。

# 情報収集／部隊強化　城や基地に着いたときは各種施設が利用できる

城や基地では情報を集めたり、部隊を強化したりと、各種施設を利用してつぎの作戦の準備を整えることができる。作戦によっては、戦闘が終わっても城や基地に戻らずにつぎの戦場へ向かうといったケースもあるので、チャンスがあるときはしっかりと利用しておくといいだろう。

## 作戦室　作戦を進めるためのイベントが発生

作戦のまえに開かれるブリーフィングが直前の戦闘の戦術的な話をするのに対し、作戦室では全体の戦局を見越した戦略的な話が中心となる。また、この項目の文字が黄色になっているときは、つぎの作戦へ進むためのストーリーイベントが発生する合図なので、必ず立ち寄っておくように。



↑登場人物たちの掛け合いも、なかなか興味深い。

## 兵舎　経験値とお金を消費して部隊を強化

城や基地で行えることで、もっとも重要な項目。ここでは、作戦で得た経験値とお金を使って、キャラや部隊を強化することができる（下記参照）。ここで強化を行わないと、キャラと部隊はまったく強くなっていかないので注意しよう。また、経験値とお金は部隊全体で共有となっているので、どのキャラ（部隊）をどれだけ強化するべきか、先の展開を見越して新スキルの追加や装備の購入を行っていこう。



↑各キャラ・部隊のステータスをよく見て、強化の方針を決めていこう。

### 兵舎で強化できる項目

**クラス**

部隊のリーダーのスキルレベルが規定の条件を満たすと、部隊のクラスチェンジができる。

**装備**

お金で武器や防具を買うことができる。ただし、装備者よりもレベルの高いものは装備できない。

**防御力**

クラスチェンジ、もしくは装備を整えることで増減する。なお、防御力はレベルが上がっても増えない。

**スキル**

経験値を使い、キャラの戦闘能力を上げるスキルを習得&レベルアップ。クラスの必須スキルのレベルの合計値＝キャラのレベル。

**特殊アビリティ**

戦闘で使用することができる、技や魔法などの特殊な能力。習得できる特殊アビリティは、スキルの内容によって変わる。

## 酒場　兵士たちのナマの声に耳を傾ける

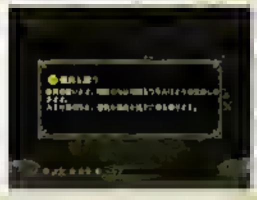
人が集まる酒場では、兵士たちの率直な意見を聞くことができる。その内容は、単なるグチからうわさ話まで、多岐にわたっているぞ。ただ、なかには、作戦で役に立つ的確なアドバイスや、今後の戦いに関する建設的な意見などといった有用な情報も混ざっているので、ときおり立ち寄ってみるといい。



↑兵士から、実戦的なテクニックを教えてもらえる。

### 酒場には傭兵もいる!!

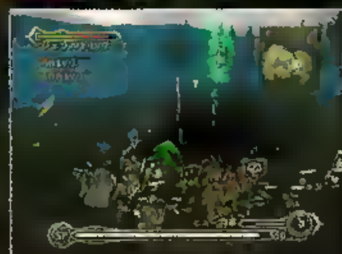
酒場に傭兵がいた場合、新たな部隊のリーダーとして雇うことができる。ただし、多大な報酬を要求されることもあるので、値切り交渉をして、できるだけ安く雇うのだ。



↑値切りすぎると逃げられるので、交渉は慎重に。

## 訓練　部隊の動かしかたを覚えるチュートリアル

訓練では、歩兵や弓兵など、各兵種部隊の動かしかたを学ぶことができる。実戦でも、ある程度の説明は入るが、いきなり使いこなすのは難しいので、ここできっちり訓練を積んでおいたほうがいいだろう。ここに新たな兵種部隊の項目が追加されたときは、つぎの作戦でその兵種部隊を指揮することになる合図なので、訓練しておいて損はない。なお、各兵種部隊の1回目の訓練のみ、少しだけ経験値が入るぞ。



↑工作兵などは、運用方をちゃんと理解していないと、戦場ではまったくの役立たずに……。



↑実戦で失敗するまえに、訓練でいろいろと試そう。



## Character file 2　ヴェロンド王国



大陸北東部を治める魔族の王国。同盟を結んだヘクスターがエクレシア王国に侵略を開始したのを受け、ともに戦う。しかし裏では、なぜ突然ヘクスターが戦いを始めたのか、その真意を模索している。

### 副官1　モレーヌ（声：樋口 めぐみ）

●種族：ハーフバンパイア
●武器：ボーンソード



監督官として、ルクレシアの副官を務める冷酷無比なハーフバンパイア。ルクレシアが妬むほどの美貌を持つ。

### 副官2　シリア（声：飯塚 雅弓）

●種族：ダークエルフ
●武器：片手剣・魔法



自己中心的で享楽家。だが、魔法を使った攻撃は非常に強力で、優秀な副官として頼りにされている。

### ルクレシア Lucret

（声：朴 璐美）

●種族：ダークエルフ　●武器：レイピア

**誇り高きダークエルフの女戦士**

ヴェロンド王国・軍団長。ダークエルフこそもっとも優れた種族と信じ、ヒステリックなまでに誇り高い。スピーディーかつ変則的な攻撃を得意とする。



↑相手に反撃のスキを与えない高速移動&攻撃は、人間族にとって脅威そのもの!

# タクティカルモード

## 指示を聞き、状況を見て部隊を動かす

**自分の指揮下にある部隊を動かし、より有利な形で交戦に持ち込むのが、タクティカルモードの目的。的確な指揮を行い、戦況を変えていこう!**

### タクティカルモードの流れ

作戦では、このタクティカルモードとアクションモードをくり返していく。敵部隊と交戦するタイミングを計りながら進めていこう。



- 現状把握
- 部隊の移動
- 敵部隊を発見
- アクションモード / 攻撃または待機
- アクションモードの終了

作戦を開始したら、主人公を操作して直接戦っているとき以外、すべての行動はタクティカルモードということになる。戦況はリアルタイムで動いていくので、ここでもたつくと、いくらアクションモードで勝ってもフォローしきれなくなる。



⬅迅速な行動が、確実に戦況を好転させるぞ。



⬅味方部隊と敵部隊の状況にも気を配ること。

## 状況把握　周囲を見渡し行動を決める

状況の把握は、タクティカルモードの基本。まずは左スティックを動かして、周囲を見回してみよう。そこで、移動が指示されているのなら移動先のチェック。敵部隊と戦うのなら、その相手がどこにいるのかを検索するのだ。おおまかな行動は、ほかの味方部隊や副官などから指示が入るので、そのとおりに動けばいい。だが、移動をもっと急ぐべきか、どの敵部隊を優先的に倒していくかといった細かい指揮は、すべてプレイヤーに委ねられている。状況を頭に叩き込みつつ、ベターな行動選択をしていこう。



➡移動の指示が入ったので周囲をチェック。目的地を示すマーカーが見つかった。



⬆目的地では、味方部隊がピンチに陥っていた。至急、援護するのだ!

## 移動　部隊を目的地へと向かわせる

作戦中は、幾度となく戦場を駆け回ることとなる。しかし、ただ移動すればいいというわけではなく、状況に合わせてフォーメーションを切り替えていかなくてはならない。各フォーメーションのメリットとデメリットを理解し、最適な形で移動を行おう。



⬅とくに歩兵は、フォーメーションの使い分けが重要となる。

### フォーメーション変更の効果



**スタンドフォーメーション**

⬅基本のフォーメーション。変更の指示をしないと、このままで移動。

●ボタンでチェンジ　　○ボタンでチェンジ



**オープンフォーメーション**

⬆部隊を散らし、すばやく移動できる。ただし防御力が下がるため、弓兵などから間接攻撃を受けると大ダメージ確定となる。



**タイトフォーメーション**

⬆固まって、ゆっくり移動。敵に見つかりにくく、間接攻撃のダメージも軽減。ただし、砲撃で全員吹き飛ばされる危険性も。

### "部隊変更"で他部隊と連繋をとる

主人公が引き連れていく部隊が2部隊以上の場合、左右トリガで部隊変更し、各部隊を個別に動かすことができる。これを活用すれば、歩兵を正面から突っ込ませ、そのあいだに弓兵を回り込ませて側面から攻撃! といった連繋をとることも可能だ。逆をいえば、弓兵や工作兵を歩兵といっしょに前線に出すのは愚策といえる。



⬅部隊ごとに、完全な別行動を取らせることもできる。



➡ストーリーが進むにつれ、部隊の数は増えていく。

## 間接攻撃　弓矢などなら遠~中距離での攻撃が可能

弓兵や砲兵など、間接攻撃ができる部隊は、アクションモードに持ち込まずに、遠~中距離から攻撃を仕掛けることができる。間接攻撃を持っていない敵部隊が相手なら、近づかれるまえに全滅させることも可能。先制攻撃、または前線で戦う部隊の援護として、積極的に活用していくといいだろう。



⬅敵の動きに合わせて、攻撃範囲も変えられる。



⬅弓兵の配置は逆光に注意。目が眩んで命中率が下がる。

## アビリティ　部隊のリーダーが持つ特殊技能"アビリティ"を使う

敵味方問わず，部隊のリーダーや副官といったキャラには，特殊アビリティが設定されている。このなかには，タクティカルモードで使用できるものが多数あり，上手に活用すれば強力な武器となる。これらは単純に攻撃を行うものから，戦いのサポートになるもの，さらには傷ついた兵士たちの傷を癒す魔法などじつに多彩。ただし，使用するには、戦いのなかで溜まっていくSP（画面下のゲージ）を消費する。



↑強力な特殊アビリティほど大量のSPが必要だが，その効果は絶大だ！

### 攻撃系



火のついた矢を放つ「ファイアアロー」。当たると丸焼けに。森の中なら直接当たらずとも周囲の木々が燃え，ダメージになる。ほかには，カタパルトで石の代わりに火壷を飛ばす「火壷」などがある。

### 補助系



敵が地面に設置した罠や地雷を撤去する「解除」。これを使えば，味方部隊のために安全な進行ルートの確保が可能。ほかには，剣や弓矢に属性効果を付帯させる「エレメントブースト」などがある。

### 回復系



効果範囲内の味方兵士の体力を回復させる「キュレイシオ」。長丁場や，手痛い攻撃を受けたときなど，何かと役に立つ。ほかには，周囲の味方のダメージを徐々に回復させる「癒しの木」などがある。

### 作戦行動系



部隊のひとりを斥候として単独行動させる「偵察」。マップの表示領域の範囲外にいる敵の位置や様子を探ったり，おとりになることができる。ほかには，水門を操作して水攻めを行う「開門」などがある。

### "特殊技能"について

特殊技能には"スキル"と"アビリティ"があり，どちらも部隊のリーダーもしくは副官のみが使えるようになっている。この違いを簡単に説明すると，自動的に効果が発揮される補助的なものがスキルで，任意に選んで使用するのがアビリティとなる。また，53ページでも軽く触れたが，スキルと特殊アビリティには密接な関係がある。特殊アビリティを覚える条件は，特定のスキルの習得とそのレベルなので，特殊アビリティのことも考えて，スキルを習得していこう。



↑たとえばエレンの場合。ジェラルドが回復系のアビリティを使えないので，そのサポートをするべくスキル"ホーリー"を習得。



↓"ホーリー"で条件を満たしたので，'キュレイシオ'が使用可能に。



➡戦いだけでなく，部隊の癒し手としても活躍できるように！

## Character file 3　エクレシア王国



大陸西部の'神聖なる地"を守護する人間族の王国。突然のヘクスターの侵攻に対抗すべく，同じ人間族で隣国であるヒロデニン王国と同盟を結ぶ。聖地を魔の手から守り抜け！

### 副官1 トーマス（声：飯塚雅弓）

●種族：人間
●武器：フレイル



ケンドールの親友の息子。私的な事情も含んだ副官への抜擢だが，その地位にそぐわぬ非凡な才能を発揮する。

### 副官2 デュー（声：…）

●種族：人間
●武器：モーニングスター



勇猛果敢な老戦士。幾度もの戦闘で培ってきた知識と経験を活かし，老いてなお功績を挙げ続けている。

### ケンドール Kendal

（声：堀内賢雄）

●種族：人間　●武器：スピア，ハンマー

王国聖騎士団第二大隊を指揮する将軍。神への信仰も厚く，聖騎士の鑑のような男。厳格な戦術家で，兵士たちの士気への気配りも忘れない。



↑一撃必殺の重さを秘めたハンマーでの攻撃が，容赦なく魔物どもを打ちすえる！



聖地を守護する騎士将軍

# アクションモード

## 兵士とともに切りこみリーダーを打ちとる

**兵士たちとともに、敵部隊との白兵戦を演じるのがアクションモード。強敵を討つには、みずから剣を取って戦うことこそが最良の戦術となる。**

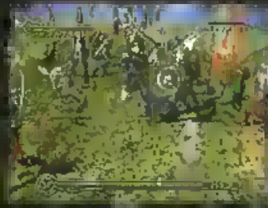
### アクションモードの流れ

敵部隊に接触するとアクションモードに切り替わり，敵部隊を全滅させるか撤退すると、タクティカルモードに戻る。



タクティカルモード
↓
敵部隊に接触
↓
アクションモード
↓
敵リーダーを攻撃 ／ 撤退
↓
タクティカルモード

主人公が率いる部隊は、基本的に歩兵系の前衛。先陣を切って突撃する機会も多い。アクションモードでは敵部隊を全滅させれば勝利となるが、リーダーを倒すだけでも全滅扱いとなるので、敵リーダーを発見し、狙い打ちにするのがセオリーとなる。



↑リーダーを攻撃すると、体力ゲージが表示される。



↑外見がほかの敵と異なるリーダーだと見つけやすい。

## 基本アクション　攻撃と防御の基本動作をチェック

ここでは，アクションモードにおける基本動作をまとめて紹介。攻撃と防御をきっちり使い分けることが，勝利のカギとなる！　なお，使い勝手や能力に差はあるものの，どの主人公を選んでも基本操作自体は同じだ。

### スキルを習得しておくと攻撃能力アップ！

アクションモード中は，習得しているスキルの効果が自動的に発動した状態になる。そのため，何かしら戦闘に関係した効果を持つスキルを習得しているだけで，確実に戦闘能力のアップになるのだ。さらに，スキルのレベルを上げれば効果も倍増！



↑白兵戦メインのキャラなら，攻撃系スキルを習得させたい。



↑攻撃系スキルの効果は，習得したキャラだけでなく部隊全体にも影響。

### 通常攻撃

もっとも基本的なXボタン攻撃。威力はあまりないが，攻撃モーションが速く，スキも少ないので使いやすい。この攻撃を起点に強攻撃へつないだり，とっさに防御（カウンター）へ切り替えたりしながら戦っていくのが基本だ。



↑ザコ敵なら，これを出し続けるだけで圧倒できる。

### 強攻撃

大振りだが，威力の高いAボタン攻撃。大柄ではない敵になら、大攻撃を当てればよろけるため，反撃の心配はない。だが，敵に囲まれている状況だと，攻撃後のスキに攻め込まれてしまう。多用するのは禁物だ。



↑一対一の状況なら，積極的に使っていける攻撃だ。

### コンボ攻撃

A，X，Yボタンと左スティックを，特定の順番で入力することで出せる連続攻撃。キャラごとに数種類のコンボ攻撃が用意されており，どれもそのキャラ"らしさ"がよく現われたものになっているのだ。



↑入力コマンドは，ローディング画面でも見られる。

### 防御／カウンター

Bボタンを押すと防御や回避行動で，敵の攻撃を防ぐことができる。キャラによっては，防御後に敵を押し返してカウンターを行うことも。また，強力な攻撃は，ガードしきれないこともあるので注意が必要だ。



↑タイミングよく防御すると，カウンターが発動！

## SPを消費する特殊な攻撃

戦闘で溜めたSPを消費することで，上記の攻撃よりもさらに強力な攻撃をくり出すことができる。SPという使用制限があるだけに，ピンチに陥ったときや，ここぞというときに使っていきたい攻撃だ。

### 特殊攻撃　各主人公の必殺技!!

Yボタンを押すと，一気に大ダメージを狙える必殺技を出すことができる。ザコ敵に使うのはもったいないので，敵部隊のリーダーを見つけたときなどに，一気に倒す手段として使っていくのが効果的だ。



↑連続タックルで，敵の体力を削りまくるジェラルド。

### 副官攻撃　副官が主人公をサポート

ふたりの副官のうち，どちらかひとりを呼び出して，主人公の周囲の敵を蹴散らしてもらう。多数の敵に囲まれてしまったときに，とても役に立つ。押すボタンにより，呼ぶ副官を選べるので，敵の種類や副官の攻撃方法から，どちらを呼ぶべきかを考えて使い分けよう。

A＋Xで副官1



B＋Yで副官2

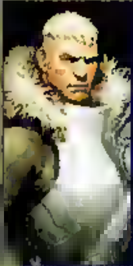


↑A＋Xで副官1のキャラ，B＋Yで副官2が援護攻撃を行ってくれる。どちらが的確か，きちんと状況を考えて選べよう。

# ストーリー

最初から選べる2キャラ それぞれの序盤の作戦を追う

## ジェラルド編



### 作戦1：魔物討伐

ヒロデニン王国とヴェロンド王国の国境付近。魔族との小競り合いが続いていたとある日、東方防衛軍師団長のジェラルドは、領地に足を踏み入れてきたオークどもを打ち倒す。だが、その後ろには偵察隊と思わしきダークエルフの姿が……。



⬆師団長の独断では、国境を越えて敵を追うことはできない。逃げる敵を見過ごすことに……。

### 作戦2：防壁を越えて

2週間後。ヒロニデン王国は，ついに国境を越えての攻勢に出る。ヒュー将軍の総指揮の下、ヴェロンド王国への侵入を阻む防壁を破壊し，進軍する。そして，その先で出会った敵は、さきの戦いで見逃したダークエルフの男・リンシンであった……。



⬅同盟国であるエクレシア王国に先立ち、魔族国家への進軍を開始する。



➡カタパルトを使い，防壁を破壊。崩れた場所から、全軍一斉に突撃!!

### 凱旋したジェラルドの下に……

戦場から基地へと戻ったジェラルドに、ヒュー将軍からの召集命令がかかる。どうやら、喜ばしい話ではあるようだが……。



➡なんと、昇進"の話らしいが……。



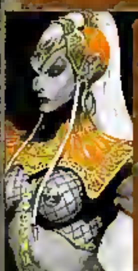
⬅ダークエルフの行方は追撃部隊に任せ、ひとまずこの作戦は成功という形で幕を閉じた。

## ふたつの物語が激突!



⬅国境を突破して来た敵追撃部隊に追われつつ，なんとかここまで逃げのびてきたリンシン。

## ルクレシア編



### 作戦1：遺跡の調査

ロード・ヴォルデマーの命により、遺跡の調査任務についたルクレシア。だが，なぜかそこでヒロニデン王国の兵士と遭遇。難なく敵を打ち倒したルクレシアだったが，遺跡の高台から見下ろした先には、ヒロニデン王国軍の一個大隊の姿が……。



⬆ついに大攻勢に出たヒロニデン王国。この事態を報告すべく、前線基地へと戻ることに。

### 作戦2：仲間の救出

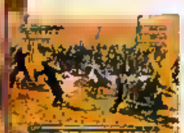
前線基地のルーメン司令官の総指揮で、迎撃作戦に打って出るルクレシア。圧倒的な数で攻めてくるヒロニデン軍との厳しい連戦が続くさなか、敵部隊に追われている味方部隊を発見し、これを救出する。追われていたのは、国境警備隊に配属されていた、ダークエルフの男・リンシンであった。



➡敵はカタパルトまで持ち出してきており，苦戦は必至！

### そして、さらに進軍は続く……

ひとまずリシリンはルクレシアの指揮下におき，そのまま作戦を続行。だが、エクレシア王国の影も……。



⬅先へ進むごとに，戦いは激しさを増していく。

## Character file 4 ヘクスター



オークやオーガなど，獰猛な種族たちが住まう魔族の国家。凶王レグナイアの命により，エクレシア王国に侵攻を開始する。その目的は不明だが，ヴェロンド王国と同盟を組むなど，かなりの力を注いでいる。

### 副官1 ラインハルト



（声：子安 武人）

●種族：ハーフバンパイア
●武器：片手剣

ヴェロンド王国から派遣された監視役。だが，レグナイアの力に心酔し，いまでは彼の忠実な右腕となっている。

### 副官2 ウクルバ



（声：[illegible]郎）

●種族：オーガ
●武器：素手

かつて、オークやオーガの族長を務めていた凶暴な男。いまではレグナイアに忠誠を誓い、彼の手足として戦う。

### レグナイア Regnier

（声：内海 賢二）

●種族：？　●武器：両手持ちの大剣

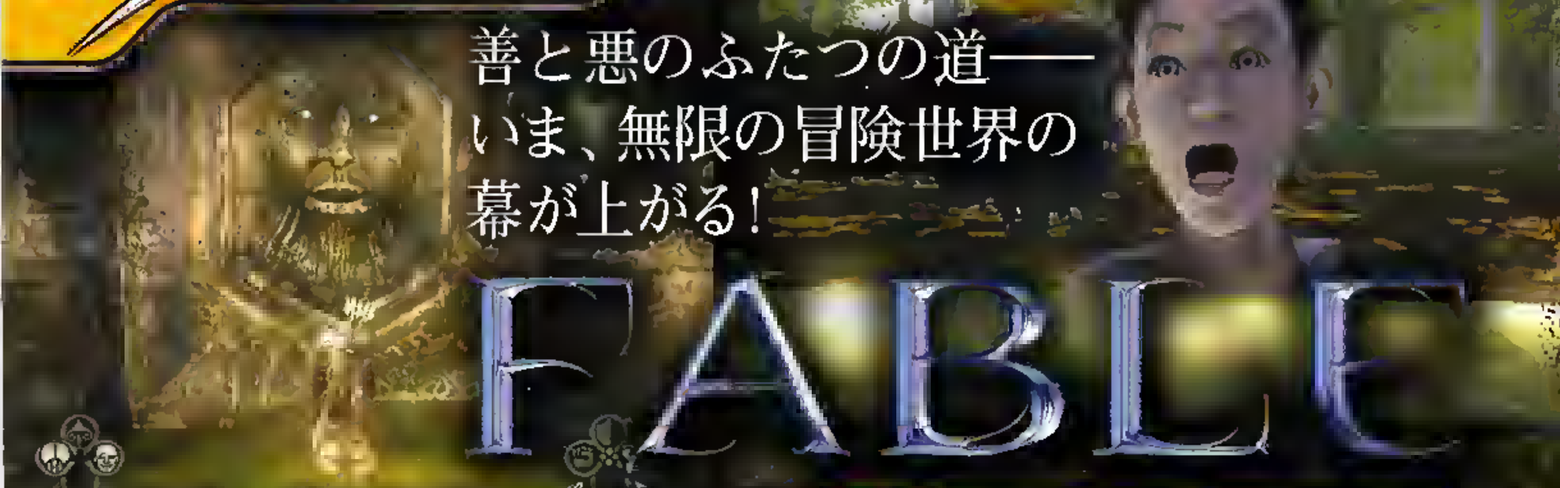
人知を超えた力を持つ，残虐非道な凶王。魔族たちは，彼の姿を見ただけで忠誠を誓うという。2年まえに突如現われ，ヘクスターの王となった。



絶大な力を持つ凶王



⬆一見すると人間族のようだが，その絶大な力は，人間族の領域をはるかに超える。



# 善と悪のふたつの道——いま、無限の冒険世界の幕が上がる！

# FABLE

ハードの限界性能に迫るグラフィックと、快適なアクション性、そして、練りこまれたゲームシステムが融合し、ハードを代表する超大作が完成した！ イギリス発のアクションRPGの真髄が、Xboxで満を持して炸裂する!!

| | |
|---|---|
| フェイブル | RPG |
| マイクロソフト | Big Blue Box／Lionhead Studios |
| 2005年3月17日発売予定 | 7140円［税込］ |
| 5.1ch | 1人 |
| 未対応 | 18歳以上推奨 |
| 281ブロック | — |

## 問答無用にマストバイの予感！マイクロソフトが放つ超大作RPG!!

Xboxで本格的なRPGが遊びたい！ というユーザーの要望を満たしまくるべく発表された本作。その力量をご紹介しよう！



↑3D視点のフィールドを進み、数々の冒険をくり広げる！



←グラフィックの美麗さは折り紙つき。ゲームの世界観にぐいぐいと引き込まれる！

これまで、「Xboxを代表するRPGをあげろ」と問われて、返答に窮していたキミ！ この作品の登場により、XboxのRPG冬の時代は終わりを告げた！ そう、Xboxの本陣であるマイクロソフトが、持てる力量のすべてを注ぎ込んで作り上げた『Fable』は、RPGファンのみならず、Xboxユーザー全員に遊んでほしい意欲作に仕上がっているのだ。

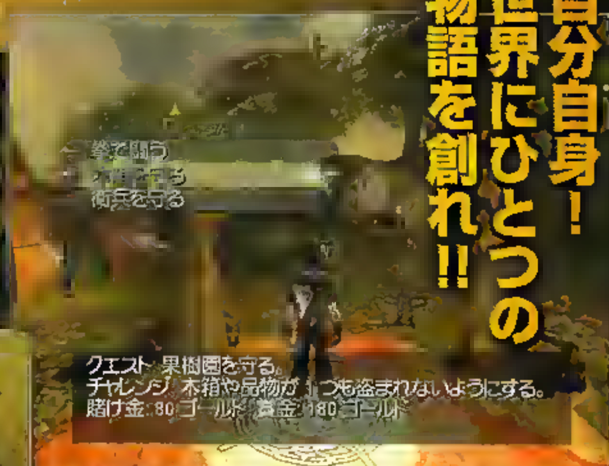
舞台となるのは剣と魔法の世界"アルビオン"。そこでくり広げられるのは、世界の危機を救うべく闇の軍団と戦い、人々を戦火から守り囚われの姫君を救出し……などという、通り一遍の展開ではない！ ストーリーやゲーム展開を決定するのは、すべて自分自身。世界の中に用意された無限ともいえる生きかたの中から「これだ！」というものを選び、自分だけの物語を紡いでいく……それが『Fable』最大の魅力である。

## 世界観は本場仕込みのファンタジー！

最近では、ひと口にファンタジー世界と言っても、SFのテイストが加味されたり、オリエンタル世界と融合していたりする場合が多々見られるが、『Fable』は、骨の髄まで正統派といえる純正のファンタジー世界が舞台だ。

変に凝った設定がないぶん、ゲームの世界観に抵抗なく没入することが可能なので、ゲームに触れるプレイヤーの間口も広いと言えるだろう。

最近、本格派のファンタジーで遊んでないなという方はぜひともこの作品で、ファンタジー魂を満足させるべし。




## すべてを決めるのは自分自身！世界にひとつの物語を創れ!!



↑ひとりの少年が、英雄ギルドの人間に素質を見出され冒険へと旅立つ。



毎日が厳しい修練の連続だった

←ゲームの重要なシーンにはイメージCGが挿入され、雰囲気を盛り上げる。

↑世界の命運を左右する冒険もいいが、等身大の冒険も手に汗握るのだ！

Story

# 造り込まれた情報量が織り成す！『Fable』の物語はいかに語られるか？

「ここまでやるか!?」と目を疑うほどに盛り込まれた圧倒的情報量で進行していく本作の物語。ここでは、ゲームの展開＝物語について語ろう。

## さまざまな試練を乗り越えろ！

ゲームをスタートさせると、プレイヤーの分身ともなる主人公の幼年期から物語は進行していくことになる。
山間の平和な村でやんちゃぶりを発揮していた主人公だが、姉の誕生日に何の前触れもなく村は山賊に襲撃されてしまう。建物は炎上するは、村人は虐殺されるはで、ファンタジー世界の容赦なさっぷりが我々の目に焼き付けられる。そして唯一の生き残りである主人公は、英雄ギルドの主（あるじ）メイズに命を救われるが……。



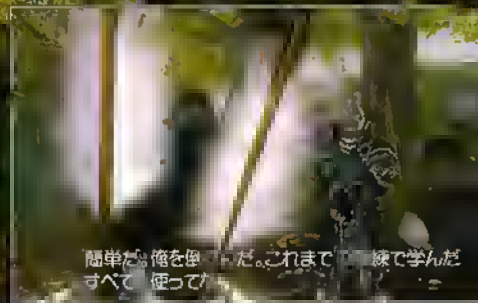



### 英雄ギルドに拾われた主人公の運命は――？




⬅英雄育成ならお任せ！の英雄ギルドに拾われた主人公は、英雄になるための技能を伸ばすべく、剣や魔法、礼儀作法など、さまざまな修行の日々を送ることになる。

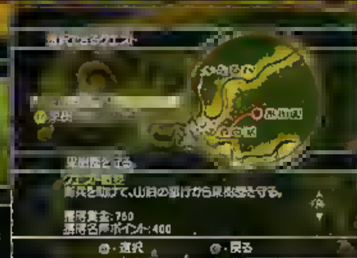
'幼年期'のストーリーでは、ゲームの基本的な流れをレクチャーしてくれる。人とのコミュニケーションの仕かたや敵との戦いかたなど、この世界で生きるためのイロハを伝授されるのだ。また、プレイヤーの選択しだいで'善の道'へ進むか、'悪の道'へ進むかの教唆も、幼年時代から示されている。ちびっ子時代から君の人生は始まっているのだ。



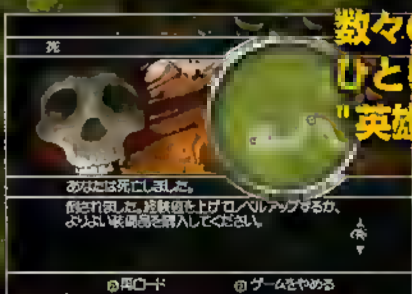

## 依頼をこなして名声を上げろ！

ゲーム序盤、英雄ギルドで戦いのノウハウを叩き込まれた主人公は、ひとりの英雄候補生として野に出ることになる。そこで成すのは、名声を上げて世の中に自分の名を知らしめること。
困っている人々を助けて英雄への道を歩き始めるか、悪行三昧で札付きの悪として名を上げるかは自分しだい！




### 数々の冒険を経て、ひとりの少年は"英雄"へと成長する！




⬅名声を上げるには危険な冒険は避けては通れない！ しかし、無謀な選択で人生を終わらせれば、そこで物語は幕となる。遠回りでも、地道に名声を上げていこう。

ギルドから紹介される'クエスト'をこなしていくと、名声が上昇し、真の英雄へと近づいていく。クエストをこなすと経験値も入手でき、その経験値をライフやスキルに割り当てることができ、どんどん強くなっていく。もちろんクエストだけをこなし続けるのではなく、のんびりと釣りをしながら冒険を続けることだって可能だ。



## 先取りインプレッション
## Fable鬼軍曹アワー

小学校のころから"Fable鬼軍曹"と呼ばれていた『Fable』大好きっコの田渕健康と申します。発売まえから一部で盛り上がりまくっているこのタイトルですが、ひと足先に北米版で遊んでみた感想をお届け！
まず最初に、グラフィックから受ける「濃ッ!」という、洋ゲーならではのメリハリ大盛りっぷりな感想ですが、慣れてくるとこの濃いログラフィックが自分の中のスタンダードになってくるから、じつに不思議。
また、劇中のキャラクターのリアクションも、「あんたらがんばりすぎだよ！」と、思わず画面に声援を送ってしまうほどに人情味が全開だ。
「最近のRPGはスカしたヴィジュアル系ばっかでニントモカントモ!」と日々憤慨している御仁は、本作が醸し出すカントリー風味の濃いログラフィックにライドオンしてほしい。

### 隅から隅まで！ とにかく！ 濃い！（いい意味で?）







⬆➡これがワールドクラスの濃度か!? と手に汗握るキャラクターが大行進。かと思えば、いきなり挿入される雰囲気満点のストーリーボードCG。Xboxの性能を使いこなしたセンス・オブ・ワンダーな世界観を味わおう。

Customize

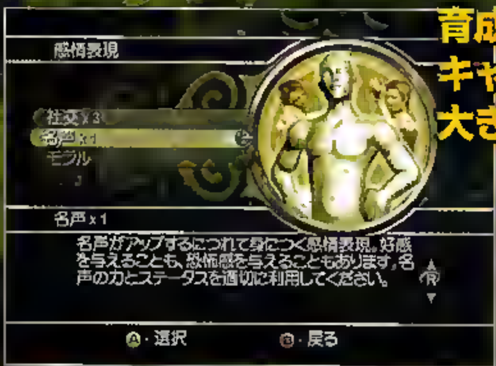
## これがワールドクラスのこだわりだ！
# 豊富すぎるキャラカスタマイズ

「何故にそこまで!?」と驚嘆せずにはいられない豊富なバリエーションが用意されたキャラカスタマイズ。キャラ性能から外見まで、膨大な選択肢を選びぬけ！

## 自分のセンスでキャラを育てろ！

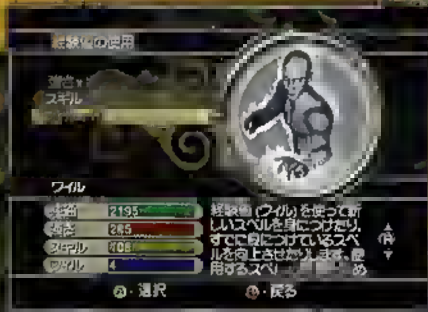
入手した経験値をさまざまな部門に振り分けることによって、プレイヤーキャラは身体能力を向上させ、戦うための技能を身につけていくことになる。

武器を振るって果敢に戦う戦士を目指すなら屈強なハッスルマッチョ路線を選び、派手な魔法で戦う魔導師を目指すなら魔力の才を伸ばしていくという風に、どのようなキャラを目指すかでその割り振り、育成法は異なるのだ。




**育成の方向性でキャラの性能は大きく変化する!!**

←成長させるのはキャラの性能だけではない。街の人々とのコミュニケーションで使う"感情表現"も、選択の幅を広げることができる。人間性豊かなキャラを目指そう！








成長させられるカテゴリーは、耐久力や腕力を上げて戦闘能力を増加させる"強さ"。弓の精度や移動速度といった、冒険に必要な技能を会得できる"スキル"。攻撃や体力回復などの魔法系全般に作用する"ウィル"の3項目に分かれている。クエストをこなして入手できるポイントを各項目に振り分けて、自分の戦いかたや装備と照らし合わせながら己を強化していこう。

## 外見だってこだわりたい！ これが『Fable』流

RPGにおけるキャラカスタマイズというと、大体のところが装備グラフィックの変更、一歩進んで髪形や肌の色を変更できる……というところだが、三歩も四歩も先をいく「Fable」はひと味違う！ なんと、カスタマイズできるのは装備や髪型だけではない。タトゥーを入れたり髭を生やしたりと、より個性溢れるキャラメイクができるのだ！ カスタマイズできる箇所は"パーツ"として収集でき、特定の場所、たとえば理容室などで散髪してもらうことで変更することが可能なのだ。

しかも、自分の髪型や装備に応じて、街の人の対応なども変化するので、カスタマイズの楽しみはさらに広がる！

**オンリーワンの英雄を自分の手で作り出せ！**

➡冒険の途中でタトゥーカードを入手。特定の場所に行けば、肌にタトゥーを入れてもらうことができる。






←背中にバッチリとタトゥーを入れてみた！ 上半身裸の状態ならタトゥーを晒しながら大暴れできるのですよー

### 先取りインプレッション
## Fable鬼軍曹アワー

いったい何が彼らをここまで掻き立てるのか──と、思わず目頭が熱くなってしまうキャラカスタマイズの選択肢の豊富さには、目下のところただただ脱帽のひと言。

しかも、カスタマイズによってまわりのNPCの反応も変化するので、ついつい受けを狙ってオモシロ髪型やチャレンジャブルな装備にしてみたりと、ゲームの本筋と外れたポイントで白熱してしまい、ストーリーがぜんぜん進められなくなってしまうのも巧妙な罠だと言えるだろう。

なお、装備によってはキャラの性格属性が変わったり、さまざまな能力付与ボーナスもついてくる場合もある。状況に合わせた装備や、髪型などの外見も変えていくのが必要とされることもあるのだ。

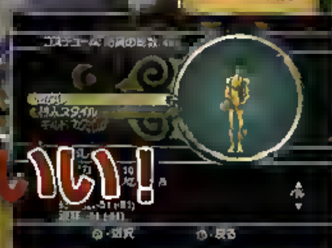
実用的な装備を突き詰めるのもいいが、無意味にファニーなお髭を生やしてみて、部屋でひとりほくそ笑むのも「Fable」の醍醐味と言える。

←ダリも怒むほどの髭の反り返りっぷりに胸キュン。この髭で歩き回ると村人に笑われるという徹底ぶりさ。

**漂うやり過ぎ感！**



**しかしそれがいい！**



➡裸族にはたまらないパンツ一丁装備。クエストでは装備なしクリアーでボーナスあり！

Good or Evil

# 進む先は光か闇か!?
# 属性の違いで物語が変化！

自分の行動によって"善"と"悪"、ふたつの道が拓けていく。――君が選ぶのは、人々の力となる光の道か、それとも悪徳の限りを尽くす闇の道だろうか!?

## 自分の行動で属性が変化していく！

このゲーム最大の特徴というのが"善"と"悪"のふたつのパラメーターだ。これは、ストーリー中に主人公が取った行動によって絶えず変化し続け、この世界における主人公の、正邪の位置づけを決定づけるものになっている。

たとえば、この世界――アルビオンに生きるすべての登場人物たちと、主人公は戦うことができる。罪なき村人にいきなり襲いかかるのも可能だし、自分の師匠である英雄ギルドのマスターに戦いを挑むことも可能なのだ。しかし、そういう理不尽な行いは当然の如く"悪"と定められ、主人公の悪行パラメーターは増加していくことに。

その逆に、法を守り、人々の手助けをするクエストをこなしていけば善行パラメーターが増加して"善の英雄"として名声を高めていくことができる。

正義を貫き、光の道を歩むか、人の道を外れた畜生の如き冒険をくり広げるか――そのどちらも『Fable』の魅力（？）なのだ！



街の人々の平和を守り、まっとうな手段でクエストをこなしていけば"善の道"につながっていく。しかし、人のものを奪ったり、無意味に村人に暴力を振るったりすると、街の衛兵に複数で襲われ、袋叩きにされてしまう。





### 法を守って生きるか？ 衝動のままに荒ぶるか？

## Good やはり王道、善行三昧

### 一日一回善いことを

盗らない、殺らない、壊さないの"『Fable』三ない運動"を守っていくのが善の道の基本。クエストの依頼も、盗賊から人々を守ったり、紛失物の捜索を手伝ったり、危険な巨大生物を討伐するのがメインとなる。正統派の英雄になりたいならば、是が非でも"善の道"を歩まねばならないだろう。

当然、人々を怖がらせる髪型や装備は言語道断。いつもニコニコ朗らか笑顔で、快活なコミュニケーションを心がけることに注力しよう。

### どこの世界も因果応報！ みずからの行いが未来を決める！






⬅⬆困ってる人々を助け、自分の力を世の中のために振るうのが、英雄を英雄たらしめる条件！

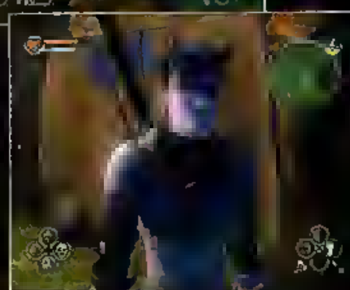
## Evil ダークヒーローを目指してみるか！

### 盗んだ馬車で走り出せ!?

人々との会話の中で悪態をつくのは初歩の初歩、老若男女や家畜を問わず、目に入るものすべてを打ち滅ぼしていけば、それすなわち"悪の道"。もちろん、マップ中にある建造物の窓ガラスを破壊したり、人のアイテムを盗むことでも悪行ゲージは増加する。

自由奔放に生きることができる悪の道だが、当然それなりのペナルティも待っている。街では衛兵に追い掛け回されたり（衛兵に見つかると罰金が科せられる）、装備に制限がかかってしまったりと、気の休まることのないスリリングな逃避行を楽しむことができるのである。悪党の道に足を踏み入れるにはそれなりの覚悟が必要だ。





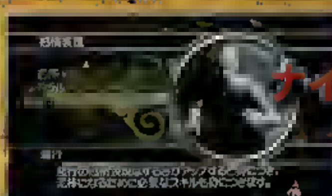
⬆➡レッツ器物破損！ しかし悪行も度が過ぎると頭にツノが生えてくる。

## 先取りインプレッション
## Fable鬼軍曹アワー

善と悪！ このふたつの選択が、ゲームをよりスリリングかつ奥深いものにしていることは疑いようがない。

とりわけ惹かれるのが、ほかのゲームではなかなか行えない"悪行"三昧を尽くすことができるという自由度の高さ！ なにしろ、ゲーム開始直後に登場する、自分のおとっつぁんにも殴る蹴るの暴行を加えることが可能。村の中を平和に歩き回っている人畜無害の鶏に、強烈なキックをみまったり、どう猛な巨大蜂に襲われている村人を、助けるどころかトドメを刺してやるという、残虐超人も裸足で逃げ出すほどの極悪プレイも可能になっているのだ。

選ぶクエストも、強奪や殺人殺害などが用意されており、悪党ロードも充実の限りを尽くしている本作。善と悪、どちらを選ぶかは、君たちの良心に聞いてみてくれ！



### 指名手配上等！ ナイフみたいに尖るのさ

⬅生半可なワルじゃ満足できない、という貴方のために、感情表現の中にもさまざまな悪態が用意されています。身も心もダークになろう！

### 悪・即・斬なぞおとといきやがれ！

➡いっしょに果樹園を襲撃しないか？とのデートのお誘い。盗賊団の一員と化して、罪なき果樹園で略奪の限りを尽くすことに！ 鬼ッ！

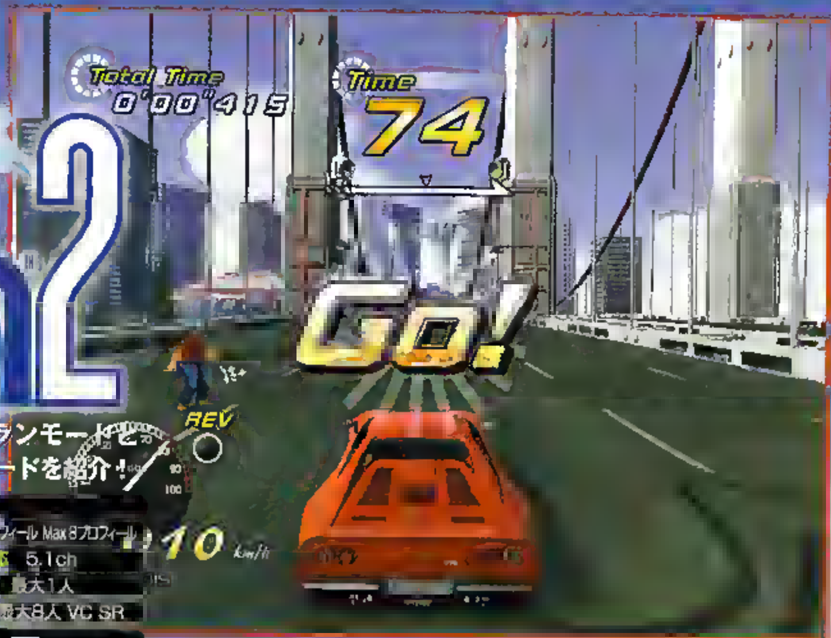


SEGA PRESENTS

# OutRun2

Xbox版

# オリジナル要素に注目!




**発売まであと1ヵ月! 完璧移植のアウトランモードとXbox版オリジナル要素であるミッションモードを紹介!**

| | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | アウトラン2 | | |
| 発売元 | セガ | ブロック数 | 5ブロック/1プロフィール Max 8プロフィール |
| ジャンル | ドライビング | システム対応 | 5.1ch |
| 発売日 | 2005年1月27日発売予定 | プレイ人数 | 最大1人 |
| 価格 | 7140円[税込] | Xbox Live | OP最大8人 VC SR |
| 開発 | セガ/SUMO | その他 | — |

## アーケード版を忠実に再現! ドライブゲームの真骨頂を体験せよ!

ドライブゲームの元祖と言える『アウトラン』の正統後継作が『アウトラン2』だ。軽快なBGM、優れた操作性、圧倒的なグラフィッククオリティーなど、前作が持っていた魅力のすべてが本作に継承されている!

### ヨーロッパの街並みをフェラーリで駆け抜けろ!




➡操るクルマはフェラーリ。世界一美しいクルマで、風光明媚なヨーロッパの街並みを疾走できるのだ。

### アウトランモードは手軽に楽しめる!

『アウトラン2』はアーケードからの移植タイトル。オリジナルの基板がXboxと親和性の高い"Chihiro"なだけに、移植の完成度は高い。アウトランモードでヨーロッパを走るもよし、タイムアタックでハイスコアに挑んでもいい。ここで出したスコアはXbox Liveを通じてアップロードが可能だ。




#### アウトラン&タイムアタック

⬅タイムアタックモードでは、ほかのクルマが登場しない。純粋に走りを楽しめるぞ。




#### ハートアタック

➡ミッションモードの基となったモード。評価AA以上でスペシャルリクエストが発生!

### ゲーム開始時は4車種でスタート!

最初から選べるクルマは右の4車種だ。288GTO、テスタロッサ、F40、エンツォ・フェラーリは残念ながらロックがかかっていて使うことができない。アンロック条件にミッションモードがからんでいるのは間違いなし?




⬆ディノは最高速こそ低めだが、ドリフト時のコントロール性が高い。初心者はこれから。




⬆ディノ同様、車体コントロールがしやすい365GTS/4。最高速は288キロだが問題なし。




⬆フェラーリ社創立50周年を記念して作られたモデル。ハンドリングより最高速を重視。




⬆最新のスモールフェラーリ。およそ15秒で293キロに達するモンスターマシンだ。

### フェラーリの美しさを見よ!



⬅世界一美しいフェラーリを、世界最高峰のスペックを誇るXboxで再現。クルマの挙動はゲーム的で、シミュレート系にはない気持ちよさが味わえる。

# 全101にもおよぶミッションモードはヤリ応え十分のボリューム！

『アウトラン2』の目玉といえるのがミッションモード。ハートアタックモードを進化させたもので、19種類のミッションが存在する。しかもミッション総数が101という大ボリュームなのだ！ ここでは特徴的な4つのミッションを紹介しよう。




⬆1ステージに6ミッションが存在。6つクリアーすると、ロックが解除される。




⬅ミッションはAランクでクリアーとなる。狙うなら最高ランクであるAAAを目指せ！

Aランクでクリアーだが AAAを狙え！

## コースも家庭用ならではのものが！

Xbox版にはモードだけでなくコースにもオリジナルのものが用意されている。ひとつはドライブゲームの名作『スカッドレース』と『デイトナUSA2』のコースがアレンジされて収録されているというもの。もうひとつがオリジナルのコースを逆走できるというものだ。




### 名作『スカッドレース』

⬅家庭用ゲーム機に移植されていないゲームだけに、うれしいプレゼントだ。




### オリジナルの逆送もアリ

➡逆送コースも用意されている。難しかったラインが簡単になるかも……？

## Mission 1 ハートブレイカー

一般車にまとわりついているハートを奪い取るミッション。ぶつかるとハートが減るが、近づかないとハートを獲得できないというジレンマに。正確なハンドリングが要求されるぞ。







⬆➡ミッションがスタートすると一般車にハートが！ 速度を合わせて一般車の横につき、ハートをすべて回収せよ！

## Mission 3 メモリーテスト

コース上に配置されているフルーツの種類を覚えるのがメモリーテスト。比較的簡単そうに思えるが、そうはいかない。5連続でフルーツを覚えなくてはいけなかったり、2種類のフルーツが対で登場する場合もあるからだ。単純に覚えるだけでなく、コースを走りながらというのもきつい要因だ！



⬅矢継ぎ早に登場するフルーツを記憶！ 5連続以上登場することもアリ。




➡紛らわしい回答が並ぶ場合も。対で登場するフルーツは覚えにくいぞ。



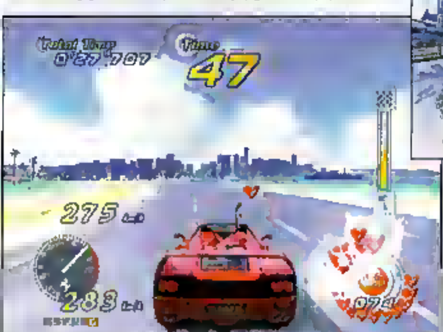

⬆本来ならイン側を走りたいが、正解がアウト側にあるなんて！

## Mission 2 マックススピード

定められた区間を規定速度以上で走らなければならない。ストレートなら問題ないが、S字コーナーなどでは最適なラインを走らなければ、速度が維持できなくなる。単純ながら奥深い！

過度のドリフトは厳禁




⬅⬆緩いコーナーならば速度は落ちにくいが、ドリフト必須のコーナーももちろんある。ドリフト中は基本的に速度が下がっていくので、クルマを真横にするような過度のドリフトは厳禁だぞ。

## Mission 4 コーンゲート

コーンのあいだを通るとハートとタイムが増えていくミッション。コーンはベストライン上に配置されているので、このミッションを走り抜ければ最速ラインが同時に会得できるという優れもの。Xbox Live対戦でも役立つ？

コーン間を走れば 自然に最速ラインを会得




⬆コーンは最適なライン上に置かれている。通るごとに1秒プラスされるので確実に。




⬆最初は倒しまくってしまうだろうが、倒さなくなったとき＝速くなったときだ。

# 世界に広がる『アウトラン2』ワールド!

SEGA PRESENTS OutRun2



今回はXbox Liveを使った、オンラインでの楽しみかたを中心に紹介していく。ログインして世界レベルを体感するのだ。さらに追加車種のオールドフェラーリ2台も紹介しよう。

SPEC racing
アウトラン2 / ドライビング
セガ / セガ
2005年1月27日発売予定 / 7140円(税込)
5.1ch / 1~8人
OP VC SH / 全年齢
5ブロック~ / ―

## Xbox Liveで、目指せ世界一

本作はXbox Liveを活用することによって、さらにおもしろさをパワーアップできる。最大の魅力は、オンラインで対戦プレイが楽しめること。友だちどうしで遊ぶこともできるし、世界のプレイヤーの参加を待ってもいい。またランキング登録やゴーストカーのダウンロードも可能だ。

### 世界中のドライバーと対戦可能

注目されるオンライン対戦では、8人までの対戦プレイができる。世界中のドライバーと熱い対戦を楽しもう。ゲームロビーを自分で作れば、対戦するルートやコース、車種、ブーストの有無などを設定することができるのだ。

**最大8人と対戦できる**





↑8人まで同時に対戦プレイが可能。ドリフトでテールを流しながらブロックするなど、対戦ならではのテクニックや駆け引きが楽しめそうだ。

←車上にはそれぞれのゲーマータグが表示される。また画面上部の矢印の部分には、現在の自分とライバルたちの位置関係が示されているぞ。

### タイムアタックモードで頂点を目指せ!

タイムアタックモードでは、コースやルートを選んで自己記録へ挑戦することができる。またXbox Liveを利用すれば、Xboxランキングからゴーストカーのダウンロードが可能。世界のライバルたちのライン取りを盗みながら、みずからの走りを磨いていこう。





↑➡Xbox Liveにはアウトランモードとタイムアタックモードがある。このタイムアタックモードではランキングの閲覧や登録ができるぞ。また上位ランキングのプレイヤーからゴーストカーをダウンロードし、競うことができるのはうれしい。




**ゴーストカーをランキングからダウンロード!**

## Xbox Liveで対戦するには?



↑対戦の手順を覚えれば、オンラインでライバルたちと楽しい対戦が可能だ。

ここでは、オンライン上で対戦プレイを楽しむまでの流れを説明していこう。複雑に思えるオンライン対戦の手順も、慣れてしまえば難しくない。接続したらアウトランモードを選び、参加するセッション(ロビー)を選ぶのだ。セッションを探すには、無条件検索のクイックサーチ、条件検索のオプショナルサーチのふたつがある。慣れてきたらクリエイトゲームで、自分のロビーを作って相手を募集してみよう。

### 手順1 ログインする

まず"アウトランXbox Live"に進み、IDを選ぼう。そのあとパスコードを入力してログインする。うまく接続できればメニュー画面に進めるはずだ。



←まずは接続。IDを選んでログインするのだ。

### 手順2 アウトランモードを選ぶ

接続したらメニューからモードを選ぼう。対戦するときは、アウトランモードを選ぶ。そのほかにランキング登録ができるタイムアタックモードがある。



←対戦を楽しみたいときはアウトランモードだ。

# Xbox版では2車種が追加! 色も好みに合わせて選べるぞ!



Xbox版ではある条件を満たすことによって、"512BB"と"250GTO"の2車種が登場する。どちらもマニア垂涎の、クラシックフェラーリの名車だ。またすべての機種で色替えができるので、好きな色のフェラーリでオンライン対戦を楽しもう。

## オールドフェラーリが登場!

←かつて一時代を築いた伝説の名車に乗って、公道をふっとばすことができる。こんな夢のようなドライブを楽しめるのも本作ならでは。

## カラーバリエーションも豊富





←↑イエローやシルバー、グリーンなど色替えも自由自在だ。

## 512BB

1972年式モデル

### 12気筒のモンスター

"ベーベー"と呼ばれ親しまれた、スーパーカー時代のフェラーリ。水平対向12気筒エンジンを積み、302キロの最高速度を誇った。5は排気量5リッターを、12は12気筒を表している。







### スーパーカー世代直撃のモデル

### あの美しい車体が現代によみがえる!



↑軽量のアルミボディにV型12気筒エンジンを積んでおり、走行性能が非常に高い。



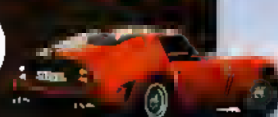
公道も走ることのできるレーシングカーとして、人気の高いモデル。すべてのバージョンを合わせても39台しか作られておらず、希少価値の高いフェラーリだ。



### フェラーリのカリスマモデル

## 250GTO

1962年式モデル



### 手順3 セッションを検索するorセッションを作る

つぎに参加するセッションを決めよう。コースやブーストの有無など条件をつけて捜したい場合は、オプショナルサーチを使って検索する。

また、自分でセッションを作ることも可能。クリエイトゲームに進み、コースなどのゲームルール、プレイ人数、予約フレンド人数を設定しよう。



←オプショナルサーチでは条件をつけて検索できる。



←クリエイトゲームでは自分で部屋を作れるのだ。

### 手順4 ロビーで参加者を待つ

セッションに参加するとゲーマータグが表示され、参加者の車種やクルマの色が記される。セッション作成者なら、このときルール変更もできるぞ。



←セッティングは車種やBGMの選択が可能

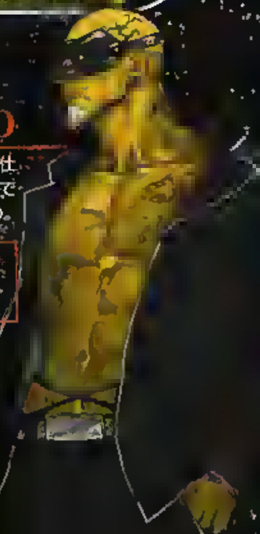
### 手順5 レースが終わったら

参加者が集まったら、さっそくレースを始めよう。熱いバトルを楽しみ、レースが終わると結果が表示される。これでひととおりの対戦は終了となる。



←レースが終了するとロード画面に順位を表示。

# 敵として登場するチーム・ネオインフェルノがプレイ可能!?



## ヴォイド VOID

ミカエルの命令を遂行する、実働部隊を取り仕切る役目を担っている。ストリートファイトで築いた、荒々しく残忍な格闘スタイルを持つ。

■性別：男 ■国籍：？ ■年齢：？
■身長：200センチ
■格闘スタイル：ストリートファイト



↑とんでもなくパワフルな攻撃が魅力。あとさき考えず、渾身のブロウを叩き込め!



↑相手を倒し、のしかかったままマウントパンチで攻撃するヴォイド。相手が女性でも容赦なしだ。



➡強烈な打撃は相手を軽々と吹き飛ばしてしまう。技の理論体系はなくても、格闘センスは抜群だ。





↑長い脚で、文字どおり相手を蹴散らしていくカエデ。回し蹴り、後ろ蹴りなど、さまざまな足技で相手を寄せ付けない。

## カエデ KAEDE

チーム・ネオインフェルノのメンバーだが、どこか謎を秘めた女性格闘家。そのファイトスタイルは多彩な蹴りを中心としたストライカー。

■性別：女 ■国籍：？ ■年齢：？
■身長：175センチ
■格闘スタイル：ストライカー系総合格闘技



↑大胆にも、敵の頭部を両脚で挟み、投げようとしているカエデ。



⬅いつも冷静なカエデだが、いざ闘いとなればダイナミックな技を披露。ザコ敵などとは格が違うぞ。

## チーム・ネオスパイクにネオインフェルノのプレイ画面公開!?

# SPIKEOUT BATTLE STREET

**いよいよ開発も最終段階にさしかかった『スパイクアウト バトルストリート』。今月は格闘シーンの画面写真が多量に届いたぞ。主人公たちはもちろん、敵対するチーム・ネオインフェルノのキャラクターも紹介しよう。**

| | |
|---|---|
| スパイクアウト バトルストリート | オンラインアクションバトル |
| セガ | セガ |
| 2005年発売予定 | 7140円［税込］ |
| HDTV、5.1ch | 1〜最大4人 |
| OP 最大4人 VC SR | 未定 |
| 未定 | — |

本作では主人公だけでなく、そのライバルたちも同等なレベルに作りこまれている。そのなかから、ヴォイド、カエデといった個性的なキャラクターをとりあげよう。バランスよりも個性を重視した、暴力的なまでのパワーやトリッキーな技が特徴となっているぞ。また『スパイクアウト』シリーズならではの、複数協力プレイの画面写真もお届けする。

### 協力して闘え! 親子タッグだ!



↑日本刀を持った極悪な敵に対し、スパイクジュニアとスパイクの連携攻撃が炸裂する。素手だけでなく、相手の武器を奪って使うことも可能だ。



➡ひとりだとつなげにくい空中コンボも、ふたりのコンビネーション攻撃で連続して決めることができる。お互いの呼吸を合わせて闘うのだ。



## スパイクジュニア SPIKE Jr.

本作の主人公で、"伝説の男"の息子。クラウチングスタイルからボクサー顔負けのパンチをくり出す。

# ボクサー顔負けのパンチ!





⬆パンチをメインとするが、キックも不得意ではない。高い身体能力を活かし、カンフーばりの上段蹴りをくり出すこともできる。



➡マックスまで溜めたチャージ攻撃がボスに炸裂。思いきり吹っ飛ばせ!

⬆クラウチングスタイルの低い体勢から、伸びるようなストレートを打ち込むスパイクジュニア。これまでのシリーズになかった、キレのいい格闘モーションは必見だ。



➡つかんだ相手を思いきり投げ飛ばす。このように投げで相手を巻き込み、一網打尽にするのは重要なテクニックとなることだろう。

# 新世代主人公の技の冴えを見よ!





⬆天に拳を突き刺すようなジャンプアッパー。相手を浮かせる技として重宝しそうだ。

⬅突き上げ、叩きつける。パンチを主体にしていても、全身の躍動感溢れる動きは独特だ。流れるようなコンビネーションで圧倒していく。

# お待たせしました!! チーム・ネオスパイクのプレイ画面をたっぷりお届け!

ここではチーム・ネオスパイクを構成する、スパイクジュニア、ジャッカル、ミンファの格闘シーンを一挙公開する。じっくり画面を観察すれば、それぞれに得意とする格闘スタイルが見てとれるぞ。



⬆接近戦では相手をつかみ、関節を極めるテクニックも持ちあわせている。死角の存在しない、百戦錬磨の頼れる兄貴分だ。




⬆八極拳の代表的な技である揚炮。溜め技であるチャージ2攻撃で出すことができる。誰もが手軽に使える技になるはずだ。



⬅我流ではあるが、闘いの中から生みだされたボクシングテクニックの数々で敵を打ち砕いていく。

# 剛腕が唸りを上げる!

⬇チャージ2攻撃で、敵を天高く浮かせるジャッカル。壁などを使えば、ここから空中コンボに持ち込むことも可能であろう。



➡自分よりはるかに大きな体格の相手に対しても、連環腿の恐るべきパワーで浮かせていく。

# これぞ中国拳法の真髄

⬇なんと『バーチャファイター』でアキラが使っていた鉄山靠で相手を吹っ飛ばすミンファ。女性ながら豪快な八極拳の使い手だ。









## JACKAL

チームの最年長者で、まとめ役となるジャッカル。蹴りはあまり使わず、その剛腕で相手をぶちのめすラフな格闘スタイルだ。



## ミンファ MIN HUA

華僑出身で、カンフーを駆使する中国娘。鉄山靠、連環腿などのダイナミックな技を、本作らしい簡単操作で出せるのだ。

**はみ出しスパイク** チーム・ネオスパイクのなかで、今回掲載できなかったのがフィオナ。まだ未完成とのことで、紹介は見送りとなった。プロフィールには、ヌンチャクやトンファーといったキーワードが出てくることから、武器を使うスタイルが予想される。次号以降で必ず紹介するので期待してほしい。

# RED・DEAD REVOLVER
## レッド・デッド・リボルバー

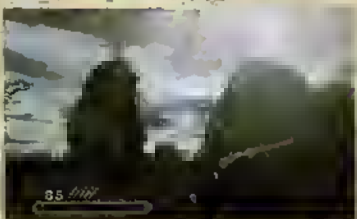


SPEC action

| | | | |
|---|---|---|---|
| [illegible] | レッド・デッド・リボルバー | [illegible] | アクション |
| [illegible] | カプコン | [illegible] | EPIC |
| [illegible] | 2005年春発売予定 | [illegible] | 未定 |
| [illegible] | — | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | 非対応 | [illegible] | 15歳以上推奨 |
| [illegible] | 未定 | [illegible] | — |

**西部開拓時代のアメリカを放浪する賞金稼ぎになりきれる珠玉のガン・アクションが間もなく国内Xboxでプレイ可能に。土ぼこり舞う荒野を我が物顔で闊歩する無法者たちを、超絶的な銃さばきで地獄送りにしてやろう!**

# 西部をのさばる悪に怒りの弾丸を叩き込め!



⬆19世紀のアメリカ大陸の乾いた空気感が再現されたグラフィックにも注目。

現代戦争やSF世界もいいけど、銃を使うゲームだったら西部劇だってアリのはず……というわけ(?)で制作された『レッド・デッド・リボルバー』。登場人物のいでたちや得物はクラシックながらも、展開する戦闘はハードかつスタイリッシュ。目先の変わった3人称視点3Dアクションに飢えている人はお試しあれ。

### 両親を殺された男の復讐劇!

本作の主人公・レッドは、諸国を旅する寡黙な賞金稼ぎ。幼いころ、家の農場に侵入してきた無法者に家族を殺されて以来、復讐のためだけに銃の腕を磨いて生き抜いてきたのだ。幼少時代のレッドの壮絶体験は、ゲーム中でも"再現"されているぞ。



⬅すさんだ心のまま荒野をさまようレッド。

## ラストマン・スタンディングへの道 1 状況対応力に優れた身のこなし

荒野を生き抜くガンマンたるもの"銃をかまえて撃つ"という基本動作がスムーズにできなければ話にならない。とはいえ、それにこだわり過ぎるのはかえって危険。時には激しい動きを交えた射撃で敵をかく乱し、時には超常的なスキル(下カコミ参照)を発動させて窮地を凌ぐことも重要だ。

物陰に身を隠したり、身をかがめて移動するのも、不利な状況を打開する作戦のひとつ。攻撃面に関しては、武器に頼りきらず、パンチやキック、ジャンプといった格闘ゲーム風アクションを駆使する機会も少なくないはずだ。

### 華麗なガンアクション



➡銃撃しながら走ることだってできる。



⬅銃をかまえた状態で視点(正面方向)を固定したまま移動できるのは、かなり使えます。

### クールな身かわし術



⬅物陰に隠れて敵を狙い撃つなんていう、いかにも、なアクションも気軽にできちゃう。





⬆➡弾丸をかいくぐる方法もいろいろ。

## ガン・スキル DEAD EYE を発動せよ!

発動すると周囲のすべてがスローモーになり、視界から標的だけが浮かび上がる"デッドアイ"。バシッと決めたいときに!

"死の目"を開け!





そのとき

時間が





止まった

## ラストマン・スタンディングへの道2 一対一の決闘に動じない精神力



一瞬の判断が生死を分かつ一対一の決闘は、西部劇に欠かせないイベント。本作では、各ミッションの要所で突然発生する。決闘中はアドレナリンが急激に増加するため、"デッドアイ"発動中同様、周囲の動きがスローモーションで展開する。ロックオンは使用武器に装填されている弾数ぶんできるので、あせらず落ち着いて、ありったけの弾丸を相手に撃ち込もう。



←相手よりも速く銃を抜き放つ。そして……。

→狙いを定めて銃弾を叩き込め。

## ラストマン・スタンディングへの道3 賞金稼ぎに徹する姿勢

平穏な日々を失ったレッドにとって、おたずね者を倒し、その首にかけられた賞金を得ることは、荒野を生き抜く唯一の手段である。報酬額は、その働きぶりに応じて増やすことができる。たとえば、敵に銃弾を撃ち込んだ部位。狙いにくい急所を的確に捉えるほど査定がアップする。さらに強盗団のボスなどの大物は、かけられている賞金額自体が高額に……といった具合だ。稼いだ賞金は、武器やアイテムなどの購入資金に役立てよう。

### ヒット位置による追加賞金




### WANTED
~序盤で登場する賞金首たち~

アグリー・クリス



↑とある町を支配下に治めるアグリーギャング団のボス。いろいろと汚いヤツ。

ビッグ・ジョッシュ



↑体中にダイナマイトをくっつけた、やぶれかぶれなヤツ。特技は自爆だ。

### コンボを決めれば賞金額は倍増

賞金額は、同じ敵を連続して攻撃することで、命中部位に応じた額が加算されていく。さらに、ひとりの敵を倒してから一定時間内に別の敵を倒せば、ひとり頭の賞金額は2倍、3倍……とドンドン増えていくのだ。多くの敵に囲まれた状態をピンチととらえるかチャンスととらえるかはプレイヤー次第。十分に早撃ちの腕を磨いておこう。



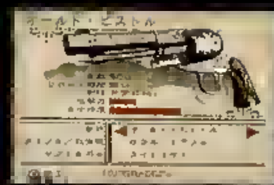



←決闘やデッドアイ発動時は大金を稼ぐチャンス。狙えるだけ狙おう。

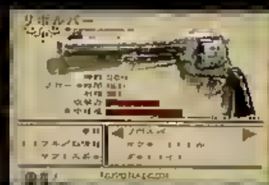
## レッド様の仕事道具コレクション



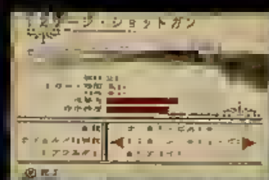
いまここにある危機に応じて武器をスムーズに使いわけることも、いい賞金稼ぎの条件。銃以外の武器や、フィールドに設置してあるものも積極的に利用して、悪漢どもをブチのめそう。



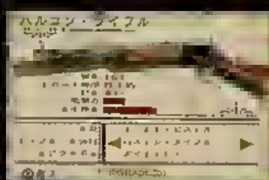

←リロード時間の短さだけが取り得のオンボロ銃。



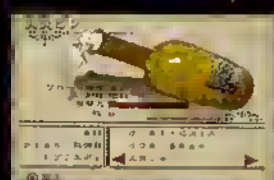

→射程、攻撃力ともにピストルを上回る標準武器。



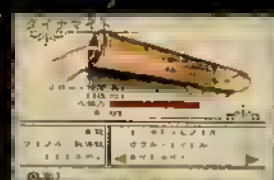
←近距離を広角&強烈にカバーする散弾銃。



→遠くの敵を狙い撃ちできる、頼もしい長銃。



←着弾地点を炎の海にできるお手ごろな手投げ武器。




→爆発して周囲を派手に巻き込むおなじみのアレ。

### ならず者コラム
## 人気メーカーが手塩にかけた"ガンマンゲー"に超期待!!

「レッド・デッド・リボルバー」の開発メーカーは、「GTA」シリーズで世界中におなじみの米RockstarGames社。となると「GTA」シリーズ最大の特徴といえる"自由度の高さ"を本作にも期待したくなるが、そこは別のゲーム性。撃たれた人間のリアルな描写などに片鱗を見せつつ、直線的かつ骨太な物語が展開するのだ。ちなみに、国内販売を手がけるカプコンは、1980年代に西部劇を題材にしたアーケード用シューティングゲーム「ガンスモーク」を発売したメーカー。本作の伏線は、かなり以前から張られていたようだ!?



↑→ミッションの合間に挿入されるストーリームービーも含め、19世紀北米大陸の殺伐とした雰囲気を満喫できる。

「GTA」シリーズでおなじみ ROCK STAR魂、炸裂!



### 許されざる者たちに死を!



# お前の兵器も俺のもの!!

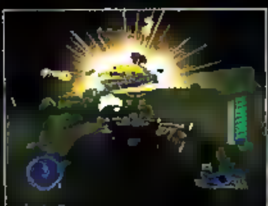
どんなオブジェクトでも壊せる気持ちよさに、ありとあらゆる兵器を操縦できる自由さが加わった『メック アサルト 2』。3D空間でやんちゃしまくれ!

action

| | | | |
|---|---|---|---|
| | メックアサルト2：ローンウルフ | | バトルメカアクション |
| | マイクロソフト | | Day 1 Studios |
| | 2005年1月20日発売予定 | | 7140円(税込) |
| | 5.1ch | | |
| | OP 最大12人 | | 未定 |
| | 未定 | | 未定 |

# MECHASSAULT 2 LONE WOLF

## すべての銀河系惑星が戦場だ!!

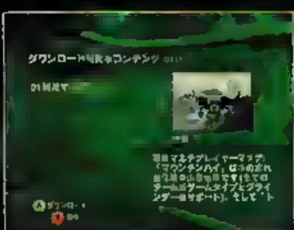


➡一段と美しくなったグラフィックも大きな特徴。

Xbox Live初期をリードした人気バトルメカアクションの続編は、基本システムが大幅に見直され、まったく新しいゲームモードが追加された、超豪華パワーアップ仕様。未来の戦場の雰囲気がよりダイレクトに感じられる各種演出面にも注目だ。



## 続報 Xbox Live接続でグーンと広がるマルチプレイモードの可能性



⬆ダウンロードコンテンツの充実ぶりは前作同様。全世界のユーザーと対戦だ!

最大12人のプレイヤーが同時参加できるXbox Live対戦は、団結した戦闘部隊"クラン"に属してプレイすることで、よりいっそう盛り上がる。同じクランのメンバーには、メッセージを一括送信できるなどの特殊アクションが可能……など、Live 対戦を有利に進めるための機能が充実している。メンバー募集もシステム上でサポートされているので、積極的に仲間の輪を広げよう!

### ロビーはなんとビジュアル指向!

マルチプレイモードでは、対戦まえに"アリーナ"と呼ばれるフリースペースに所属することになる。従来のゲームのロビーのようなものだが、ここでは同一アリーナにいる他のプレイヤーの'しかの姿'が表示されるのだ。

狭いながらも歩き回れる



| Xbox Liveマルチプレイ時に選択できるアリーナ | |
|---|---|
| ソラリス7 | マルチプレイの待機室としてのロビーを作成。 |
| コムスターチャット | チャット専用のロビーを作成。 |

### 銀河系大戦争ことコンクエストモードの流れ

5つの氏族にわかれて銀河系の覇権を争うXbox Live専用モード。その驚きの中身を、順を追って解説しよう。

#### ①まずは銀河系最新情勢チェック



モードに接続すると、銀河系(マップ)全体で起きた紛争・惑星支配権の移動などの最新情報をヘッドライン形式で確認できる。当然ながら、自分が属している氏族に関する情報を優先的にチェックしてピックアップし、以降のプレイの指針にしよう。

#### ②マップを眺めて確認



各惑星の詳細は、マップ画面を呼び出すことで閲覧できる。各惑星をつないでいるラインは"交易ルート"。ターゲットの惑星にルートが直接つながっている惑星をふたつ保有することで、はじめて攻撃を仕掛けることができるのだ。

#### ③ここだという戦場にいざ参戦!



ここだ、という戦場を決めたら参加。上記の条件が揃っているターゲット惑星があれば、宣戦布告して新たな戦場を作ることも可能だ。それぞれの惑星には特定のフィールドとルールが設定されているため、なるべくなら得意なものを選びたい。

#### ④つぎの戦いに備えよう



各惑星の戦争の決着は、攻撃or守備側の支配率が100パーセントに達した時点でつく。一度や二度の戦闘では、そう簡単には決まらないのだ。優秀なプレイヤーの成績はランキング表で確認できるので、仲間に尊敬される戦士目指して、日々精進しよう!

## ストーリーモードだってボリューム満点!
# 序盤ステージダイジェスト

マルチプレイモードもいいけど、練り込まれた状況設定の戦場に課されたミッションを遂行するストーリーモードもね! というわけで序盤の3ステージをざっと紹介。単に基本操作に慣れるためのモードと思ったら大間違いの、緻密な任務遂行&過激な破壊行動を楽しめるのだ。前作をプレーした人は、謎が明らかになる物語展開にも注目しよう。

## MISSION 1
### BattleArmor装着~侵略者一掃

**このミッションのテーマ**
●バトルアーマーの基本操作になれる

前作の戦闘の際に得た奇妙なデータコア。これを用いた新兵器のテストのため、惑星ダンテを訪れたウルフ竜騎兵団の生き残り一行は、突然現われた謎の侵略者から都市を守るため、開発途中のバトルアーマーで応戦することになる。

このステージでは、バトルアーマーの基本操作をムリなく学べる。軌道にクセがあるモルタル砲の使いかたに慣れておこう。




⬆➡バカンス気分のフォスター少尉の目も覚める襲撃。事態は一刻を争う。

**バトルアーマーのポテンシャルを最大限に引き出そう!**




⬆➡大きさは人間とそんなに変わらないのに、とんでもない高性能ぶりを発揮するバトルアーマー。一着欲しいな。



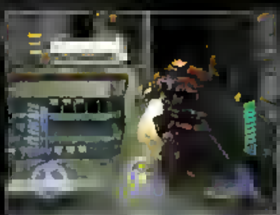
⬆ジャンプジェットによる移動はバトルアーマーの十八番。的を絞らせない動きをマスターせよ。

## MISSION 2
### ドロップシップ墜落~安否確認

**このミッションのテーマ**
●ニューロハック操作をマスターする
●メックを操縦する

謎の侵略者について調査を進めている最中、一隻のドロップシップが攻撃を受け、戦闘エリアに墜落したとの情報が入る。侵略者側が仕掛けたワナの可能性は拭えないが、「敵の敵は味方」というナタリア少佐の力強い判断により、救助に向かうことに……。

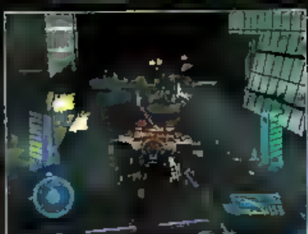
敵メックの強奪→操縦がメインとなるステージ。ニューロハックは、ギリギリまで敵に気づかれないのがポイント。奪ったあとも気を抜かずに行動せよ。



➡ニューロハック操作はボタンの早押しがカギ。

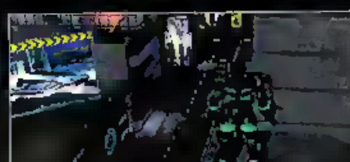


➡ハッキング後はもぬけの殻になったコックピット。




⬅終盤は、味方メックを護衛しつつ2体の敵メックを相手にすることに。

**孤立したメックを救え!**



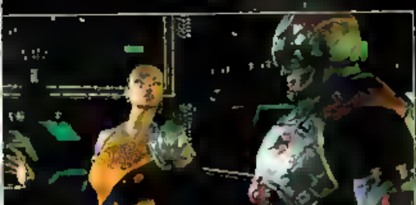

⬅⬆侵略者が制圧しているエリアへの潜入だけに、より慎重な行動が必要。正面衝突だけは極力避けたい。

## MISSION 3
### 取引成立~戦車での突破

**このミッションのテーマ**
●戦車を操作する
●メックウォーリアでコントロールパネルを操作する

墜落したドロップシップで救出したのは、アレーラという女海賊。ケレンスキーと面識があるようだが、何やら秘密を抱えているようだ。そこでケレンスキーは、彼女にある"取り引き"を持ちかけるのだが……。

盗んだ戦車で走り出すところから始まるミッション。メックウォーリアが単身行動する場面では周囲の敵に注意。




⬆➡敵の戦車を奪い、惑星脱出を計画する。当然ながらプレーヤーの役割は重大。



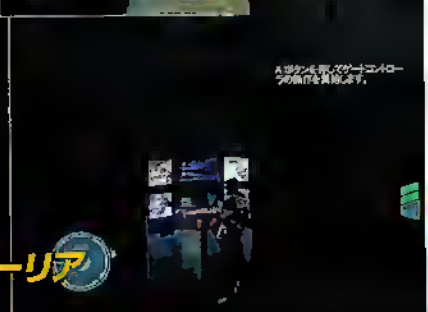
➡近くにいる敵兵士に見つからないよう忍び込もう。



⬅ズームを使えば遠くの敵も確実に仕留められる戦車。最高。



⬅破壊だけが突破法ではない。さあ、降りよう。



**惑星脱出はメックウォーリアの活躍に委ねられた!**

# ULTRA PUZZLE BOBBLE
ウルトラパズルボブル

# 対戦の楽しみもウルトラ級!

今月は対戦で遊べる3つのモードを紹介しよう。コントローラーをふたつつないで部屋でまったり友だちと遊ぶも良し、Xbox Liveにつないでガチな勝負をするも良し!

SPEC puzzle
ウルトラパズルボブル / アクションパズルゲーム
タイトー / タイトー
2005年1月27日発売予定 / 5040円[税込]
—— / 1人 大人数
OP 最大2人 VC SR / 全年齢
13ブロック以上 / ——

## Xbox Liveで通信対戦できる バーサスチャレンジモード VS CHALLENGE MODE

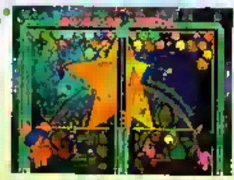
隣合わせのふたつのフィールドでそれぞれのプレイヤーがバブルを消していく、バーサスゲームが対戦の基本モード。このほか、ひとつのフィールド内で、ノルマに従って対戦する、カラーゲームと、カウントゲームが遊べる。ふたりのどちらが真のパズルボブラーか、いざ尋常に勝負!

### VS GAME バーサスゲーム

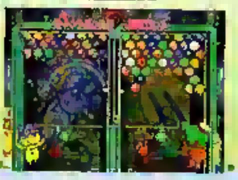
画面の左右のフィールドに分かれて対戦する。バブルを消していくと、画面中央のゲージに黄色いマークが表示され、溜まった数のバブルが相手フィールドに降り注ぐ。選択したキャラクターによって、その攻撃方法は異なるぞ(右のプロフィール参照)。また、スタート時にはレベルも選ぶことができる。最初はレベル1しか選べないが、条件を満たすことでキャラのレベルが上がり、攻撃が強力になっていくぞ。



⬆モードを選択したら、キャラクターを選択する。ここで攻撃の形態を確認するべし。



⬅1P側の攻撃が炸裂、バブルが2P側に送られる!



➡ポチは、黄色のマークを溜めて攻撃開始となるぞ。

**キャラクターによって攻撃形態が変わる**

上から攻撃するキャラの場合は、黄色のマークを7つ以上溜めると大きな赤いマークが完成、すると相手フィールドに横1列(バブル7つ)の攻撃が送られる。下から攻撃するタイプのキャラは、溜まった攻撃が小刻みに相手に送る。好みでキャラを選び、作戦を立てる楽しみがあるぞ。

### CHARACTERS ほかにも隠しキャラが……!?



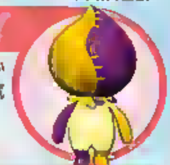
**JOKER ジョーカー**
海賊に憧れるワンパク猫。眼帯は自称海賊さんからもらった宝物。
ATTACK PATTERN



**ROSEY ロージィ**
いつでも心に真っ赤な薔薇を。世界有数の大金持ちのひとりらしい。
ATTACK PATTERN



**ROMANTIC ロマンティック*C**
人気絶頂のロリータ系アイドル。ワガママなのが玉にキズ。
ATTACK PATTERN



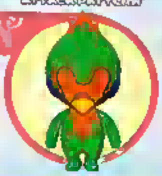
**BOOGY ブギー**
袋を被っている恥ずかしがり屋。でも袋に気遣うオシャレさん。
ATTACK PATTERN



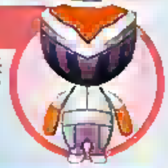
**POCHI ポチ**
メキシコのプロレス道場育ち。得意技はケブラドーラコンヒーロ。
ATTACK PATTERN



**Ms.KILLER ミスキラー**
格闘技マスターの中国娘。頭のおダンゴがお気に入り。
ATTACK PATTERN



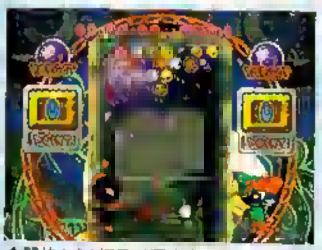
**BABY GREEN ベービーグリーン**
いつも瞳をウルウルさせている泣き虫小鳥。現在飛びかた特訓中。
ATTACK PATTERN



**BRAVE ブレイブ**
代々続く剣士一家の長男。4代目"愛の剣士"として今日も戦う!
ATTACK PATTERN

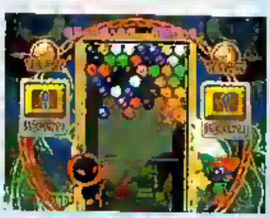
### COLOR GAME カラーゲーム

指定されたターゲットカラーのバブルを消していき、1回のゲームで2ポイントを先取したほうが勝ち。バブルは基本的に交替で発射するが、ターゲットカラーと違うバブルを消した人はつぎのバブルも続けて発射できる。相手ターンでターゲットカラーが消えそうなら邪魔するのもアリだが、バブルがデッドラインを越えると勝ち負けに関係なくゲームオーバーとなってしまう。



⬆開始から3打目で運よくターゲットとなっている紫のバブルが出現! ラッキー。

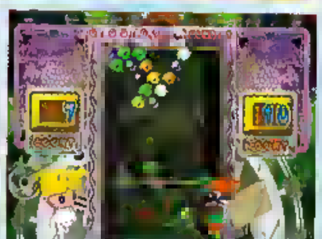
**ターゲットカラーを目指してほかのバブルを慎重に消していこう**



➡オレンジを消した1P側が勝利。

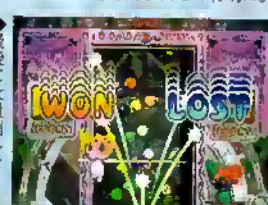
### COUNT GAME カウントゲーム

交互にバブルを発射して、フィールド上のバブルを消したり落としたりした数を競うモード。バブルを溜めて一気に逆転を狙ったり、相手が狙っているバブルをさきに消したり、駆け引きが楽しめる。つぎに相手が消そうとしているバブルの色を見て、邪魔なバブルをおくのもアリ。ただしこちらもカラーゲーム同様、バブルがデッドラインを越えるとゲームオーバーとなる。



⬆相手と交替交替で1回ずつバブルを発射していく。2P側が緑を消して、より有利に。

**ステージクリアーまでに相手よりもたくさんバブルを消そう**




➡最後に大量消しを狙えば逆転できる。

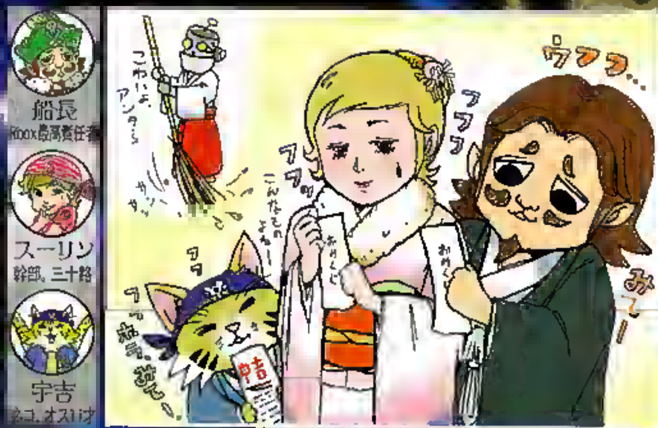


昨日の敵は、今日の友。
ベニート
お仕事：タムタム団リーダー
武　器：ひみつ
特　技：空間操作
（スペースコントロール）
性　格：お宝大好き！
BLiNX 2
BATTLE OF TIME & SPACE
ブリンクス2：バトル・オブ・タイム&スペース
ブリンクス
お仕事：タイムスイーパー
武　器：時間掃除機
特　技：時間操作
（タイムコントロール）
性　格：曲った事が大嫌い！
ブリンクスがさらにパワーアップして帰ってきた！しかも前作でライバルだったタムタム団も今度は主人公に大抜擢。おなじみ一時停止、巻戻し、早送りなど「時間操作」に加えて、タムタム団の特技はその名も「空間操作」。離れた場所にワープしたり、ブラックホールで敵を攻撃したり。空間操作を駆使して敵地に潜入し、お宝を盗み出そう！協力プレイや対戦プレイもできる、バラエティ満載の新感覚アクション「ブリンクス2」いよいよ発売！
www.xbox.com/jp/blinx2/
ブリンクス2：バトル・オブ・タイム&スペース
2004年11月18日発売予定
希望小売価格
¥4,800
（税抜）
XBOX
it's good to play together
CERO 全年齢
ARTOON
Microsoft game studios
ONLY ON XBOX
©2004 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft、Xbox、Microsoft Game Studiosロゴ、Blinxは、Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です

読者投稿コーナー

# Rbox リーダーズボックス

**あなたがコレを読んでいるのは年内？　それとも年が明けてから？　早いもので、もう2005年。ドラえもんの世界なら、あと3年でタイムマシン完成なわけですけども、Rbox、これからもよろしくお願いします。**




## レターコロニー

500

**おみくじを引いたら全員「中吉」。今年もほどほどの心意気でがんばろうと思った宇宙海賊3人組のおたよりコーナー。**

ハァイ、2004年末&2005年始、いかがお過ごしかしら？(ス)

——そりゃこたつで丸くなっているに決まってるんだニャ(宇)

読者の皆はゲーム三昧かの。言われてみれば今回は「Halo 2」に関する投稿が多かったな(船)

●「Halo 2」熱いっ!!　もうこの冬、暖房なくても乗り越えられるぜ!!　……ハーックション。群馬県　H.A.S.T

そんなキミには、数日間ブッ続けで稼動中のXbox本体を座布団がわりにするのがオススメだ(船)

——人間が乗ったら壊れるんだニャ。あそこはオイラの特等席ニャ(宇)

●『Halo 2』のプレイ中、ワートホグに乗って「あの村の井戸を蓋え～!!」と「北斗の拳」の悪役ゴッコをする私とよっしー(※友人)を見かけたら、生温かい目で見守ってください。　埼玉県　バルブヘッド

——敵チームのメンバーが「村の明日が～」とか声をかけてあげると、ますます調子づきそうだな(船)

——"肩あてにトゲ"などのコスチュームバリエーションが欲しいわ（ス）

●『Halo 2』クリアーしました！　謎だね。あんな終わりかたじゃ、『Halo 3』ゼッタイ出ますよね!?　山形県　チビデビル

——当たり前じゃないか。最後にマスターチーフが言ってたろ？　「アイルビーバッーク！」って(船)

——(無視)果報は寝て待て……ってね。まあ、焦らず気長にね(ス)

●今年のクリスマスは友だちと遊ぶ予定です。でもやっぱ、クリスマスといえば、彼氏とふたりきりって感じがしません？　私もいまクラスで好きな男の子がいるので、憧れます!!　福岡県　Vaanの彼女

この号が出るころにはクリスマスは終わってるわけだが、皆の衆は楽しく過ごせたかの？(船)

——彼氏でも友だちでも家族でもない人とふたりきりで過ごす寂寞感は、もう味わいたくないわ(ス)

●さあ！　2005年元旦に、ファミ通Xbox編集部に大量のメールを送りつけよう！　年が明けたときに採用率アップ!?　新潟県　よっさん43

——数ではないのだぞ。12機のリックドム部隊だって、たった1機のモビルスーツに……(船)

——というわけでニュータイプな投稿をお待ちしているニャ(宇)

●ラジオパーソナリティーが、歌手のアヴリル・ラヴィーンのことを「アヴさん」と言ってました。それを聞いたとき真っさきに思ったのは「あぶさん」……。アヴリル・ラヴィーンの顔が私の頭の中では水島新司タッチの顔になってました。　大阪府　MAZU

——いまをときめく米ポップス界の歌姫が、途端にゴーゴーが得意そうなおきゃんな娘のイメージに！(ス)

——ちなみに説明すると『あぶさん』ってのは、水島新司先生がビッグコミックオリジナル誌で好評連載中のプロ野球マンガなんだニャ(宇)

●最近、ギ○ー侍の「○○斬り」というのがすごくはやってます。僕は友だちに毎日斬られてます。御三人方はどうですか？　大阪府　EX

若い年代どうしだと、斬り口がえげつなさそうよね……(ス)

我輩は、斬り系の攻撃を無効にする特殊能力"馬耳東風"を取得しているのでまったく平気だ(船)

●新学年が始まって10ヵ月経つ。試験があるたびに、自分が落ちぶれていくのがわかるようになってきた。そのたびに勉強しようと思いつつ、またXboxに手がいってしまいます。　福岡県　ブロッコ党

『Halo 2』と試験を同時期にクリアーできる人だっているはず。ゲームを逃げ道にするでない！(船)

——さすがゲーム以外に道がなくなった船長、発言に重みがあるわ(ス)

●風呂あがり、パンツをはいたら突然、腰に鋭い痛みが!!　何事かと思い、中を見たらアシナガ蜂が出てきました。毒性の低い蜂らしいですが、みるみる腫れあがり、アレルギー反応のせいか左腕まで腫れてきました。あんなに小さい虫なのにすごい攻撃力を持っているんですねぇ……。それにしても前を刺されずに済んで本当によかった…。埼玉県　よっしー

——クモに噛まれたらスパイダーマン……ということは、"ビーマン"になったよっしークンはいまごろ大空を飛び回っているのかニャ？(宇)

——だったらいいけど、やや"毒"舌家になっただけだったりしてな(船)

●12月5日、札幌で行われた突撃隊のイベントに行ってきました。『Halo 2』を大勢で対戦したりと、貴重な体験をしたのですが、そこで気づいたことがひとつ。オンライン対戦も楽しいですが、やっぱりリアルで大勢集まってやると、それ以上に楽しいものですね。　北海道　デールテール

——ゲームのシンプルなおもしろさを体験できる突撃隊イベントは、機会があればぜひ参加すべし！(船)

●僕はB型なんですが、巷では印象が悪いようです。テレビを観ても、B型はいい言われかたをしません。そんなにダメなのでしょうか？　栃木県　闇色コヨーテ

——すべては奔放なB型を妬んでいる、A型族の陰謀だぁぁ！(船)

——違うわよ。でも特定のイメージはあるわよね。大事なのはカテゴリーじゃなくてパーソナリティー！(ス)

●先日、近所で絵の展示会をやっていたのでヒマつぶしに行ってみたら、50万円もする絵を買わされそうになりました。スタッフの人がとても美人で話も上手だったので、危うく契約書にサインしてしまいそうでしたよ。　高知県　GAMES BOND

——オイラにはサッパリ絵の価値ってわからないんだニャ(宇)

まあ何にせよ"危機的状況回避能力"が高くて、よかったな(船)

### スーリンの 今月のシャイニング・ソウル

●都会まで買い物に行った帰り、駅で外国人さんに話し掛けられました。こちらが電車待ちで動けないのをいいことに、タバコをねだられたり、あちこち触られたりと最悪でした。しかも、おもむろにギャル系の女の子を指差し「アレ、ナニジン？」と言いました。イヤ、アナタこそ何人だよ!?　茨城県　雪泣手

「さんまのからくりテレビ」(TBS系列)に出てくる、ボビーさんみたいな人が目に浮かぶわぁ(ス)

こんなときこそ、日ごろXbox Liveで鍛えている異文化コミュニケーション能力を発揮するのだ！(船)

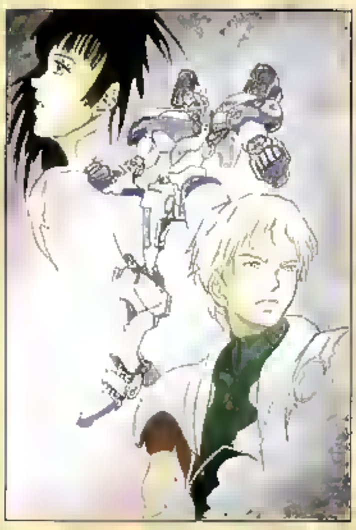


**ポイントについて**

●投稿が採用されるとポイントを加算！ ポイントは2005年3月末まで累積され、総合上位3名に豪華賞品を贈呈！【優勝：記念トロフィー＋副賞(a：Xbox本体＋ソフト3本、b：5.1chヘッドホン、c：編集部ご招待(a、b、cのどれかひとつ)】、【2位：記念盾＋ソフト2本】、【3位：記念盾＋ソフト1本】●さらに全員プレゼントも！【6000ポイント達成：ファミ通Xbox Tシャツver.2】、【10000ポイント達成：お好みソフト1本】　※お好みソフトは、その時点で購入可能かつ定価が7000円以下のものに限らせていただきます。

# キャラクシーイラストコンテスト

ある意味、言葉よりも気持ちが伝わるイラストコーナー。キミたちが抱くゲームへの深い愛情を、イラストで示そう(船)



## 今月の一等賞

京都府　軟弱者

SF心を刺激される「サイヴァリア2」のイラストが今月の一等。「80年代アニメで育った世代がロボット描くとこうなるね」とのことだが……たしかに駆動部のメカニック描写に妙な安心感を感じるな(船)







和歌山県　ウルヴィー

名前もXboxにふさわしい題材だけに「X-MEN」のゲームはもっと出てほしいな(船)



宮城県　上野佳奈子

Xboxキャラの中でも抜群にオシャレな「ファントムダスト」の主人公。髪型がステキ(ス)



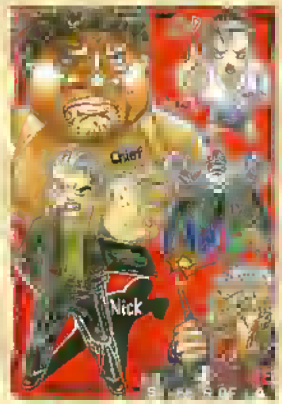

愛媛県　no future hiro

ヒトミ&あやねを天使と悪魔に見立てるとは恐れ入ったニャ〜。キミはどちらを選択するのかニャ?(宇)




東京都　三橋はつみ

サントラを購入してさらに「ファントムダスト」熱が上がったのが、イラストにもバッチリ表われてるわ(ス)



福岡県　走る棺桶

『トゥルー・クライム』で起きる数々の気まずい出来事も、こんな絵柄だったら許される!?(ス)



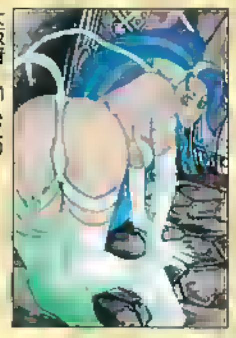

群馬県　H.A.S.T.

『Halo2』を題材にしたイラストの中でも、かなり異色のタイプ。背景の色遣いが綺麗だニャ(宇)



神奈川県　元気娘

髪を下ろしたレイファンが、日本のしきたりにならってお正月。羽子板の絵が……(船)



大阪府　MAZU

オイラのハニー(?)にこんなはしたないポーズをさせるとは……まあ、いいかニャ(宇)

# Xboxユーザーズサテライト

ファミ通Xbox読者の意識調査コーナー。今回のテーマは、『DSとPSP、気になるのはどっち?』。すごいニャ!(宇)

今回のテーマはいつもと違い二者択一だったので、それぞれの意見をまとめて紹介していこうと思うニャ。

*(DS派の意見)*

●気になるのはDSです、というか買いました。なぜならタッチスクリーンという新しいゲームスタイルがあまりにも新鮮で、プレイしたくなったからです。　宮城県　エクボク

●グラフィックもかなりいいし、"触る"をテーマにした、いままでにないジャンルのゲームに期待しています。　福岡県　ブロッコ覚

●PSPは"要するに小さいだけ"な印象がある。ゲームはデカイ画面でやるのに意味がある。携帯は不要。また画面にタッチするアイデアのDSのほうが関心がある。　愛知県　aj

●うがった目線だが、ゲーム誌がどうやって"攻略記事"を書くのかが楽しみ。　新潟県　チャンプア

*(PSP派の意見)*

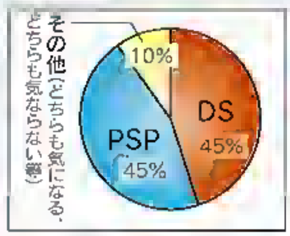
●小型ゲーム機であのグラフィックの質!　早く遊んでみたい!　高知県　GAMES BOND

●あの近未来っぽいデザインに惚れた。DSは、CMの宇多田ヒカルの胸元のほうが気になった。　栃木県　闇色コヨーテ

●ゲーム以外の機能に心が惹かれているので(映画を観たりテレビを見たりなど)。　愛媛県　猿飛サスケ

●サードパーティーが多く、競争が激しいほうがおもしろいゲームが出そう。　埼玉県　バルブヘッド

## 総評




なんと同数!!　DSは新しいゲームへの可能性、PSPは"即戦力"としての魅力が支持を集めたようだニャ。Xboxのサイド・マシンとして、キミならどっちを選ぶ?　さて次号のテーマは「お気に入りのゲーム、散々遊び倒したあとはどうしてる?」だニャ(宇)

川柳流星群

『2』発売　知っているのか　ナイナイは　新潟県　チャンプア　●『ブリンクス』のことだそうだが……察してやろう、そこは(船)

公式HPのご案内

●掲示板メインの公式ホームページを開設中です。本誌の感想を書き込むもよし、Xboxユーザーどうしの意見交換の場にするもよし。マナーを守って、自由に活用してください。編集部はもちろん、数多くのクリエーターの方々も皆さんの声をチェックしている!かも。●掲示板を初めて利用するときには会員登録(メール申請)が必要です。その際、携帯メールやフリーメールでの登録はできませんので、ご了承ください。　http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

## 逆引きゲームデザイナー

**発売日永久未定のコントローラーからゲームを発想する、新感覚コーナー（船）**



➡この周辺機器で遊べるゲームは？

●「夏のキラメキ」

先端の球体を太陽と月にみたてて操作。場所は海辺，季節は夏。昼は太陽として暑く照らせば，人が集まり大賑わい。夜は月となり，浜辺の恋人たちをやさしく照らしてムードを盛り上げよう。冷夏も猛暑も自由自在。

栃木県　闇色コヨーテ

●「ザ・鑑識」

鑑識の職員となって事件のあった部屋を荒らさずに指紋を採取し，事件解決の手助けをしていく。失敗し続けるとクビになるが，反対に成功し続ければ信頼度が上がり，ほかの署からも依頼が来る。そして，日本すべての警察署を回って，ついには海外進出を果たすことができる！

秋田県　ベルド

ミクロの世界を探求して、地球スケールで大活躍……なんて夢があるんだ!!（船）

●「ウッド・フィッシュ・クラッシュ」

リズミカルに木魚を叩き，ソウルフルな魂を育成する!!　キミの魂にアフロは宿るか!?

埼玉県　バルブヘッド

●「THE 裁縫マスター」

デカいXboxで，日本人特有の細かい神経を競う。画面のほんのわずかなほころびに針を通したり，指定された縫いかたをこなせ！　最終的には透明な布で王女様のガウンを仕立てるが，成功するとガウンがその豪華な姿を現わしてしまうので，皆わざと失敗して透明な布をまとった王女を眺める。

新潟県　チャンプア

### 今回の評価と次回作のお願い

先月号で周辺機器名が抜けていて，申し訳ない！　でも皆よくがんばった，感動した！　というわけで次回はぐっとシンプルに。寝ながらできるゲームの案とはいかに!?（船）




⬅すべてはアズユーライク……って，どうするよ，これ？

## ローカライズの鬼

いろんな国で製作されたXboxのゲームを、他国向けに再調整してほしいの（ス）

今回のテーマ『Halo 2』




栃木県　闇色コヨーテ

➡熱血チーフレッドにクールなチーフブルー……想像しにくいわ（ス）




愛媛県　猿飛サスケ

⬅ローマ字読みすればまさにこの姿がハマリ役！　弱そうだが（船）



栃木県　スモグリ

➡民衆の自由のために戦う名画風ヨーロッパ調チーフもイカすニャ（宇）

次回のテーマ「鉄騎」（制作／日本）

## おもしろ写真投稿コーナー ガガーリンの目

**マナーを守り、身近でオモシロ写真を撮ったら送ってちょうだいな（ス）**




宮城県　エクボク

ワシが買う！　キャッシュで！　って競争率高そうな大騒ぎだなぁ！　とあるマンションのチラシです（船）



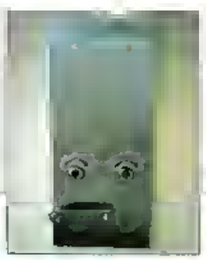
東京都　冷めたピザ

そんな見え透いたウソがオイラに通用するとでも？　ってまさか、バカには見えないクルマとか!?（宇）



埼玉県　よっしー

この器具は……!?　と上のほうに目をやったら，スっとぼけた顔が！　ちょっとナニ見てんのよー（ス）



静岡県　ピコーズ

ファミレスの壁に顔が。なんとも鼻っ柱を回転させたくなる面がまえだな。微妙に上にも顔あるし（船）

●次回の推奨ネタは「おかしなラクガキ」です。

## Xbox Live ウソ更新・DL情報

■Halo 2

ファントムの重力リフトに吸い上げられる"牛"と，それを取材にくる矢追●ーを配信（若い人にはわかるまい）。

東京都 ATUSI

己の身につけた体術で敵を倒していく"セガールモード"配信。

埼玉県　バルブヘッド

■トゥルー・クライム

テレビ番組制作スタッフがつきまとう"24時間密着スタッフ"を配信。やたら大げさなテロップ表示や，自動モザイク処理機能などが追加される。

東京都　ANAGOさん

■ビデオチャット

月に一度の深夜未明，A制御された"バーチャル田原総一郎"が登場。彼の仕切りのもと，好きな話題で朝まで討論できる。

長崎県　スターネス

## 航海日誌 船長の巻

2004年下半期は「ファントムダスト」や「TOCA」、「Halo 2」といったビッグタイトルが発売され、Xboxユーザー冥利に尽きるシーズンだったことだろう。そのせいかどうかは定かではないが，我がRboxへの投稿熱が，やや落ちている気がする（常連さんは安定しているのだが……）。プレゼント方式を若干見直すなどの処置を考じるが、読者の皆のさらなる奮起に期待したい。それではな。

川柳流星群

どうしよう　毎月なくなる　700円

愛知県　aj

●そのぶん得ているものもあるはず……よね？（ス）



募集中コーナーご案内

●レターコロニー：自慢でも，お悩みでも。3人のパーソナリティーにかまわれたい人，集まれ！●ギャラクシーイラストコンテスト：Xbox関連ならなんでも可！　のイラストコーナー●ユーザーズサテライト：編集部の提示するテーマにご意見を！●ローカライズの鬼：ローカライズ（地域最適化）が言語以外にビジュアルにも適応されたら!?●ガガーリンの目：マナーを守りつつ，携帯電話のカメラ機能で撮ったオモシロ写真を送ってね●川柳流星群：Xboxへの，つのる思いを五・七・五で！（500ポイント贈呈）

# Reader's review 発売中ゲーム読者レビュー

読者のみんなによるレビューコーナー！ 対象は発売中のXboxゲームすべて。投稿数の多いタイトルは何回でも取り上げていきます！ クロスレビュアー感覚でよろしく！
※読者レビューの平均点は，未掲載分を含む全投稿の平均点です。

## Halo 2（ヘイロー）

クロスレビュー平均点 [illegible]

前作に比べ，すべての面でパワーアップしている。お気に入りのアサルトライフルがなくなったのは寂しいが，武器の種類が増えたうえにバランスも優秀で，対戦はとても熱い。シナリオもよく練られていてプレイヤーを「Halo 2」の世界に引きずり込む。何気に続編を予感させる展開も◎。

茨城県 黒々ごましお
プレイ時間……40時間

Xboxの価値を高め，Xboxだからこそ存在を許されたゲーム。初心者を嫌わず上級者を退屈させない，簡素かつ研磨されたシステム。本体性能の高さをまぶしいほど魅せる映像。それらをきっちり映えさせるBGM。最大16人参加可能な対戦は，私のゲームの価値観に革命を起こした。

東京都 ATUSI
プレイ時間……40時間

FPSというジャンルながらとても遊びやすく，誰でも戦場の爽快感を楽しめます。前作に比べてNPCが積極的に話しかけてきたり戦闘に参加したりと，仲間と戦っている感覚がすばらしいです。敵側の視点から物語の裏側もわかるなど，壮大なストーリーをさらに引き立ててくれます。

高知県 GAMES BOND
プレイ時間……52時間

ストーリー展開に不満はあるものの，ゲームとしてのおもしろさ，快感の重要性を思い知らされる。できることの増加による戦略性のアップと，味方兵士がタフになって頼れるようになった点も大きい。Live未接続でひとりだと，遊べるモードがひとつしかないのが最大の欠点。

神奈川県 元気娘
プレイ時間……20時間

キャンペーン，対戦，説明書ともに作りが不親切。前作をプレイした人間ならば何とかなるが，初めてプレイする人間は戸惑うだろう。ただ，細かい説明不足は目立つものの，それでもこれだけおもしろいゲームはそうないと思う。できれば，キャンペーンではマップ表示が欲しかった。

埼玉県 バルブヘッド
プレイ時間……52時間

「キャンペーンは，Live対戦のための壮大な練習モードである」とさえ言いたくなるほどLiveの多人数戦が熱い。加入や接続環境の問題などもあるだろうが，未接続の人は，それらをすべて乗り越えてつないでみてほしい。現在，Xboxだけが提供し得るゲーム体験が，そこにはある。

東京都 アナザーワールド
プレイ時間……50時間

## DEAD OR ALIVE Ultimate（デッド オア アライブ アルティメット）

クロスレビュー平均点 [illegible] 9.1点

コスチュームを増やす目的の中で技を覚え，向上していける点がポイント。リメイク作品だが，ステージ内の仕掛けや演出の美しさで新たな感動を与えてくれる。CPU戦での勝てるか勝てないかのバランスも絶妙。ロングヘアのレイファンのかわいさと最終面の万骨坊の技は必見。

神奈川県 元気娘
プレイ時間……25時間

よくも悪くも『2』しています。ほぼそのままの中間デモやエンディングは目新しさはないが，移植と考えれば納得。難度が高く，決まらないし決められまくりのホールドにイライラ。おかげで爽快感が半減。しかし，つい始めてしまう中毒性あり。何よりボリュームがいっぱい。

東京都 三橋はつみ
プレイ時間……40時間

## フェイタルフレームII クリムゾンバタフライ

クロスレビュー平均点 8.0点 9.0点

非常にわかりやすく，すんなり世界に入っていけます。数時間で1周できる手軽さも○。イジワルな展開や難解過ぎる謎解きなどはなく，難易度としては低め。それゆえ，すなおにストーリーを楽しむことができるかと。美しい双子を待つ悲しい運命も，プレイヤーのがんばり次第では……？

京都府 軟弱者
プレイ時間……30時間

## クリムゾンスカイ：High Road to Revenge（ハイ ロード トゥ リベンジ）

クロスレビュー平均点 8.8点 8.7点

簡単操作で，誰でも手軽に手に汗握るドッグファイトが楽しめる。古きよきハリウッド映画を思わせる独特の世界観や雰囲気，BGMがすばらしい。オンライン対戦こそ本作の真髄であることは容易に想像がつくが，シングルでも十分に楽しめる傑作。Xboxユーザーならぜひ遊んでほしい。

東京都 JET+BOY
プレイ時間……30時間

### レビューの決まり

右の①～⑤に従い，プレイしたXboxゲームのレビューを送ってください。そのゲームで遊んでいない人にも参考になるレビューを！

①レビューするソフト名
②住所・氏名（本名&P.N）
③プレイ時間
④レビュー文章（21文字×6行）
⑤総合評価（1～10点）

## はちみつガーデン

すずかよこ

その３４．学校を守れ！・METAL WOLF CHAOS編・




www.coconuts-island.com

## 川柳流星群

年またぎ ゲーム画面は ロード中
鹿児島県 凛々

●「2年も待たせるのかよ！」という新年一発ギャグだな（船）

## Rbox ポイントランキング

12月27日現在（総集計まであと3号）

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| → | 1 | 三橋はつみ | 東京都 | 14200p |
| ↑ | 2 | 闇色コヨーテ | 栃木県 | 13400p |
| ↑ | 3 | 元気娘 | 神奈川県 | 12900p |
| → | 4 | GAMES BOND | 高知県 | 12800p |
| ↓ | 5 | MAZU | 大阪府 | 12700p |
| → | 6 | 走る棺桶 | 福岡県 | 12400p |
| ↑ | 7 | aJ | 愛知県 | 9300p |
| ↓ | 8 | G.N.A | 福岡県 | 8600p |
| ↑ | | 軟弱者 | 京都府 | 8600p |
| ↓ | 10 | 雪泣手 | 茨城県 | 8100p |
| ↓ | 11 | ATUSI | 東京都 | 8000p |
| → | 12 | エクボク | 宮城県 | 7600p |
| ↑ | 13 | バルブヘッド | 埼玉県 | 7300p |
| ↓ | 14 | テールテール | 北海道 | 7200p |
| ↓ | 15 | EX | 大阪府 | 6700p |
| ↓ | 16 | 北野正幸 | 大阪府 | 6000p |
| ↑ | 17 | チャンプア | 新潟県 | 5900p |
| ↑ | 18 | よっしー | 埼玉県 | 5800p |
| ↓ | 19 | HRS | 京都府 | 5600p |
| ↓ | | 世月すいか | 兵庫県 | 5600p |

## ●投稿のきまり●

①はがきか同サイズの厚紙に，必ずペンで書こう！
②"1枚にひとネタ"，"1メールにひとネタ"のみ有効！
③各投稿には，住所・氏名（P.N希望の場合も，本名と両方記入！）・年齢・電話番号を記入しよう。
③1枚1枚，投稿コーナー名を書くのを忘れずに！
④封書を使って，投稿はがきのまとめ送りも可能。そのときは各はがき（厚紙）に，必ず②と③の項目を記入！
⑤メールでイラストを送るときは以下を厳守！
・ファイル容量は1M以内（圧縮はZIPかStuffit）
・サイズは592ピクセル×874ピクセル
・ファイル形式はフォトショップ形式かJPEG（低圧縮）。CMYKモードでのデータ作成を推奨します。

### あて先

**はがき、封書での投稿**

〒154-8528
（株）エンターブレイン ファミ通Xbox編集部
「Rbox○○（コーナー名）」係

**eメールでの投稿**

xbox@ml.enterbrain.co.jp

次号の締切は2005年1月7日（金）消印有効

**募集中コーナーご案内**

●逆引きゲームデザイナー：お題のコントローラーをフル活用できるナイスなゲームの企画を考えて！ 書式は自由。コンセプトは明確に●Xbox Liveウソ更新・DL情報：あったらうれしい，あったらイヤだ，Xboxライフが楽しく（おかしく）なりそうな更新・ダウンロード情報ネタ募集●読者レビュー：発売中のXboxゲームについて，21文字×6行，計126文字で感想を述べよ■メール投稿の人は，コーナー名と名前（本名＋ペンネーム）を必ず書いてね。じゃないと，おもしろくてもボツよ。

# 『ファントムダスト』裏日記

仕事と趣味の狭間で日々思う徒然

## Vol.6 洋ゲーがプレイしやすくなった理由とは

**Text：二木幸生**

NDSをやりながら行列に並んでPSPを買ってしまった、『ファントムダスト』プロデューサー。引っ越しのため、毎日毎夜4トントラック1台必要な量の本を、ダンボールに詰めているとか……。

「Halo 2」に「ドラクエⅧ」に"NDS"と、去年のいまごろ迎えていた修羅場とは違った意味での修羅場になっている今年の年末。毎晩、会社泊まりだった日々が嘘のようです。

そんななかでもいちばんハマっている『Halo 2』。同じ会社で作っているからいうわけではないですが、よくできてますよね。ゲーム自体もそうですが、導入部のチュートリアル、操作説明、ある程度迷ったところでヒント、と非常に親切です。ほどよいところでオートセーブが行われるので死んでもやり直しが苦にならないし、数年まえの海外のゲームから考えると、天と地ほどの差がありますよね。昔は海外ゲームといえばまったく逆、電源入れても何をすればいいかわからない、操作説明なし、死んで覚えるゲーム性……。ユーザーにやさしいゲームは日本の十八番だったはずなのに、いつのまにか海外のゲームも親切になってる。何が彼らにあったんだろう？　と思っていたのですが、MSに来てその理由の一端を知ることができました。

MSの場合、アメリカの本社にユーザビリティーチームというのがあるんですね。で、そこが開発途中の（でもそれなりにできている）ものをユーザーに遊ばせて、問題点を調べるわけです。ただ遊んでアンケート、ぐらいなら日本のどの会社でもやっていますが、MSではマジックミラーごしの個室で遊ばせて、反対側の部屋にはスタッフ、コントローラを操作している手元と遊んでいる画面をビデオに撮ってシンクロさせ、遊びながら思ったことをすべて喋ってもらう、という徹底ぶり。で、それを心理学を勉強してきた専門家が分析して、問題点を開発チームに提示するわけです。

「ファントムダスト」でもやりましたよ。そのために、スタッフ数名でアメリカに行って、そのテストを1セットしたあとで問題点を現地で直して、つぎの日にまた同じテストを別の人にやらせる。わかりにくい、と言われたところや、ユーザーが詰まったところをひたすら直してテストをやり直す、というのをいい結果が出るまで延々と。

これはどんな大作でも必ず通る道で、もちろん「Halo」や「2」も同じことをやって、いまの内容になっているわけです。冒頭のスパルタンの起動シーンとチュートリアルをあわせた展開や、セーブポイントもこの結果をもとに作られたそうです。

日本では作り手のセンスに一任されるこういう部分が、アメリカでは調査と、その結果のデータが重視される。そういう差が最近の洋ゲーのクオリティーアップ、引いては日本のタイトルがアメリカで売れにくくなったことと関係あるのかな、とも思うのですがどうでしょうか？　個人的には、エンディングをふたとおり撮って、試写会の結果で変更するハリウッドの某映画の例を思い出しましたが。

# Les infos chaudes du Xbox ——N33

Par Gregoire Hellot

# フランス発Xbox事情



**GREG** (Gregoire Hellot)

最近、フェロモン全開でテンション上々のフランス人。疲れ果てて病院に行ったら"甲状腺亢進"だって。妊娠はしてないけど。

## TITLE メリー・自殺

いやーメリクリメリクリ！　元気ですか？　フランスの新聞記者は元気すぎて困っちゃいます。新聞記者って基本的に何が好きなんだろう？　女性記者なら当然、"ブラピと一晩"がいいんだろうけど、一般的に記者とレポーターは、"話題"と"スキャンダル"が好物です。日本ではずっとまえから民間がゲームを認めてるから、こんな事件は起こりようがないだろうけど、40代以上の人間がゲームをデビルのもののように扱うフランス人の国では、あり得るんです。ゲームをすると人間を殺したくなるとか、ゲームをやる子供は殺人者になる可能性があるとか、ポ●モンは子供を洗脳するとか。もちろん、そういう記者たちはゲームをやったことがなく、パソコンの使いかたすら知らないくせに知ったかぶりの記事を書き、無知な読者たちを怖がらせて話題を作る。いままで俺らゲームオタクたちはバカにされてきたんだけど、仇、リベンジ、反撃、カウンターのときが来た！

11月上旬、フランスのあるアマチュアXboxサイトが『DEAD OR ALIVE Ultimate』の発売延期のニュースを載せて、最後に「ショックを受けた日本のファン147人が、豊胸用のシリコンを飲み込んで自殺した」とふざけてジョークを書いた。DOAシリーズ＝巨乳と知ってるゲーマーたちなら、それがブラックユーモアだと理解し、笑うだけ。だが、11月末、"フランスの読売"とも言える新聞「Liberation」に、その冗談としか思えないニュースがそのまま掲載されたのだ。「『生か死か』というゲームの発売延期のため、日本人147人がシリコンを飲み込んで自殺しました」。2日後、フランスの国営チャンネル「France2」が「日本のオタク、集団自殺の危機」という特番を放送した。東京のゲームセンターで日本人ゲーマーのインタビューを取り、「格闘ゲームは、やればやるほど強くなれるから楽しいよ」という言葉を、「仕事が終わるとここに来て、ゲームの中で銃で人を殺してすっきりするんだ」などといい加減なフランス語に訳していた。つぎの日、テレビのプロデュース関係の仕事をしているリック君から連絡があり、「おい、グレグレ、昨日のニュース見た？　あの『生か死か』って、『DEAD OR ALIVE』の誤訳だろ？　で、日本でマジあんな事件あったっけ？」って聞かれた。そこでいちおう、1日かけて読売、日経などのニュースサイトを探してみたけれど、何も見つからず。ついに、ニュースの出所がアマチュアのギャグだったってわかって、俺とその友だち、そして報道に詳しい「フランスファイブ」の監督アレックスが力を合わせて、「France2」のライバルチャンネルの「France5」に連絡を取り、その事件のすべてを明かしたのだ。「France5」はNHKに近いテイストのチャンネルで、毎週日曜日に、情報と報道を解説する番組を持っている。もちろん、俺らはその番組の担当に連絡を取った。そのとき、俺らフランスのゲーマーはうれしくて、「ざまみろ！」って気分だった。だが、日曜日が来てみると、番組にはジョークを書いたファンと、それをマジで信じた記者が出ていた。そして記者が「自分のせいじゃない、日本の雑誌で読んだ」とわけのわからない言い訳をしたのだ。それにまたもキレた俺たちは、その番組に日本語の字幕をつけ、インターネット上で流した。そのおかげで、「France2」編集局の電話は鳴りっぱなし、日本での評判も悪くなってきた。この解説番組が見たい人は、以下のアドレスからダウンロードしてみてください。テクモの板垣さん、あんな恥ずかしいヤツがフランスにまだ存在して、申し訳ありません！

http://crlam.free.fr/doa_suicides

# テレビゲーム研究講義

## ゲーム産業の成果と課題を学問する

Text：馬場 章
東京大学大学院情報学環助教授にして、東大ゲーム研究プロジェクト責任者。活動内容は以下HPへ。
http://www.hi.u-tokyo.ac.jp/personal/baba/



### Lecture：18 家庭用ゲーム機のはじまり

PONG（ポン）は商業的に成功を収めた最初のテレビゲームとなった。アーケード機として人気を博しただけでなく、家庭用機も開発された。しかし、PONGは世界で最初の家庭用ゲーム機ではなかった。1972年5月にマグナボックス（Magnavox）社から発売されたODYSSEY（オデッセイ）が、世界初の家庭用ゲーム機だったのだ。

ODYSSEYはテレビ画面に表示されたボールをパドルで打ち合うゲームだった。しかし、ひとつのゲームだけでなく、ピンポン、バレーボール、野球など12のゲームがプレイできた。その秘密はオーバーレイ（overlay）にある。ODYSSEYには家庭のテレビの画面の大きさに合わせて大小2種類のオーバーレイがついていた。これは半透明のカラーシートで、画面の上に重ねてゲームのフィールドを演出するものだ。ゲームに応じて、テレビ画面を卓球台・コート・競技場そして迷路などに変えることができた。

それに付け加えてチップや玩具の紙幣も附属していた。これを使ってボードゲームとして遊ぶこともできた。別売りでライフル型の光線銃を買えば、４種類のシューティングゲームをプレイすることも可能だった。

ODYSSEYは至れり尽くせりのマルチテレビゲームだったが、それには理由があった。

ODYSSEYは当初、単独のゲーム機として販売されたのではなく、マグナボックス社製のテレビの付属玩具として売られた。だから飽きずにいつまでも遊んでもらう工夫が必要だったのだ。ゲーム機単体として販売できなかったのは、まだ家庭用ゲーム機市場が存在していなかったからにほかならない。

定価100ドルのODYSSEYは高価だったけれど、米国だけでなくイギリス・フランス・ドイツ・オーストラリア・旧ソ連など11ヵ国でも発売され、1975年までに約3500万台が売れたという。

このゲーム機はマグナボックス社製のテレビでしか遊べないかのように消費者に受け取られてしまって、販売にブレーキがかかったともいわれる。さらに、家電の販売ルートを利用するという販路の不利があったともいわれる。これらの問題がなければ、世界で最初の家庭用ゲーム機ODYSSEYはもっと売れたのかも知れない。



#### 課外授業

2005年3月7日（月）から11日（金）まで、サンフランシスコでゲーム・ディベロッパーズ・カンファレンス（GDC）が開催される。この国際会議はゲーム開発者を対象に開かれるものだが、ゲーム開発をめぐるさまざまな課題の報告や発表そして交流が行われるので、ゲーム研究者もユーザーも目が離せない。日本からは、岩谷徹（ナムコ）、水口哲也（キュー・エンタテインメント）、山岡晃（コナミ）各氏をはじめ、東大ゲーム研究プロジェクトにご協力いただいている方々も登場する予定だ。
日本語ホームページ：
http://japan.gdconf.com/

Illustration:YUZURIHA Satoshi

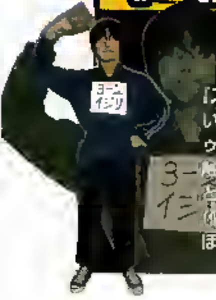
---

# 新 ブレイブゲーマーへの道 Vol.19

BRAVE GAMER REVOLUTIONS

**ブレイブゲーマーとは**
全Xboxソフトのクリアーに挑戦しようという若者特有の無鉄砲さだけで開始。二年目。

**オキテ**
一、各ゲームは、メインのモードを最後まで遊びきった時点でクリアーと見なし、つぎのゲームへ進める。
一、同時に三タイトルまでの任意並行プレイを許可。
一、その月のクリアー本数が、その月の新作発売本数より少ない場合は罰ゲーム、原稿締切時点で判定、





チャレンジャー
ライターいじり
「スプリンターセル」がアツい！ 最新作の『パンドラトゥモロー』をひと足さきに触ったんですが、心にグッときたダークホースソフト（個人的な注目度で）に入るほどの衝撃と感動です。

### 1年半の成果が試される強敵ソフトとの最終決戦!!

12月某日、本連載の編集担当Eさんのお言葉。「2004年も終わりだし、ゼロを取って24時間耐久でよろしくね」。問答無用です。ゴールは3本の課題ソフトをクリアーすること。僕のゲームの腕をテストするそうですが、意外にいけるかも!? でも、達成できなかったときは……。

**18:00** 眠気が来るタイミングを考えて夕方にスタート。スタート時間は重要です。最初に手渡されたのは、"反射神経"を試す『ガンヴァルキリー』。まずはブースト操作を練習！

**21:00** 空中を上下前後左右に動き回って敵を倒すスピード感と爽快感はかなりのもの。おもしろい！

**0:00** 最終ステージまでは意外にもすんなり到達。でも、ラスボスがこちらの攻撃をバリアーで跳ね返してくるため、まったく勝てる気配が見えません。Eさんに相談したところ、「バリアー剥がしなよ」とのこと。ええ、確かにそうなんですが……。

**3:00** やられ続けること20数回。やっとバリアーの剥がしかたを見つけて撃破！ 主人公が女の子だったから、ここまでがんばれた気がします。さあ、つぎは『スプリンターセル』。"集中力"を試すそうです。

**6:00** 現在、編集部で起きてるのは僕ひとりきり。でも大丈夫。編集部には非常食としてカップ麺がいくつか置いてありますから……。ちなみに、ゲームは3面までクリアーです。

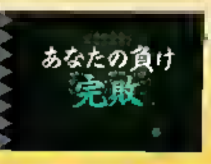
**9:00** 4面で完全に詰まったのに加えて、孤独で疲れがピークです。

**12：00** 何とか5面まで来たもののすでにお昼。このゲーム、ひとつの面（任務）がボリュームたっぷりのため、とても短時間でこなせる感じではないです……。そんな僕を見かねたのか、お目覚めのEさんが1本のソフトを取り出してきました。「しかたない。コレで"最強"レベルのCPUに勝てたら、ゴールしていいよ！」とのこと。そのソフトとは……。

**15:00** 『中島哲也のオセロセミナー』。目を疑うとはこのことです。"学習力"が問われるそうですが……。まぁ、何とかなるでしょう。

**18:00** 何回負けたかなんて忘れました。完全になめてました。中島名人すみません。"あなたの負け"と念押しされるたび、グングンテンションが下がっていく僕。64マスのうち62マスを取られた試合も……。

今回のカベ





↑『オセロセミナー』。後半、恐ろしい勢いで盤面が一色に……。

#### 審判の時間!!

「そうかぁ、クリアーできなかったか……じゃあ、しかたない。最近、このコーナーもあまり人気ないし……」え？ 何がですか？ どうなるのでしょう？ でも、編集担当のEさんは本当にいい人だった。期待に応えられなくてすみません。こんな未熟なボクをいつも温かく（←僕が席を離れてるあいだに、勝手に原稿を書かないでくださいよ！ 遠藤さん！）





↑というわけで、今回でひとまず終了みたいです。1年半、ありがとうございました。それにしてもこの編集部、散らかってますね。

# ついに発売! シングルプレイモード ミッション4までを徹底攻略!!

## GUNGRIFFON ALLIED STRIKE

「ガングリフォン アライド ストライク」の肝であるシングルモードを攻略! Xbox Liveでの協力・対戦プレイのまえに、地形やAWGSの特性を覚えておこう!

action
ガングリフォン アライド ストライク / シューティングアクション
テクモ / ゲームアーツ
発売中(2004年12月16日) / 7140円(税込)
5.1ch、HDTV
OP・VC
24ブロック〜

## 機体性能と基本テクニックを把握してから戦地へ赴け!

ついに発売された『ガングリフォン アライド ストライク』。今回はシングルプレイモードのミッション4までを攻略していく。シングルプレイモードでは、敵の出現位置やタイミングが重要な攻略ポイントとなる。記事中ではマップや出現敵リストを詳しく解説しているので、ミッション開始まえにしっかり確認してほしい。

### シングルモードで使える8機体の性能を一挙公開!

シングルプレイヤモードでは、各ミッションごとに使える機体が変わってくる。したがって、機体ごとの特徴や、どのミッションでも安定して能力を発揮できる機体を知ることが大事になる。そこで下の表に、各機体の性能をまとめてみたぞ。

すべてのミッションで使えるのは、12式、VM-1、KW-1bの3機体。なかでもオススメなのは、装甲、機動性に優れたKW-1bだ。VM-1の機動力は魅力的だが、装甲が薄い。12式はKW-1bとほぼ同じ機動力だが装甲が薄いという欠点がある。



←KW-1bは装甲が厚く、機動力も持ち合わせているのが特徴。



➡AWGS4タイプのM19-A1は旋回能力がAWGS2タイプよりも劣る。使いどころが難しい。

| 機体名 | タイプ | HP性能 | | | | | レーダー性能 | | | 移動速度性能 | | | 移動特殊時速度性能 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | HEAD | ARM | BODY | LEGS | TOTAL | アタックレンジ | ミサイルレンジ | DSLレーダーレンジ | 走行 | ローラーラッシュ | ジャンプ滑空 | ローラーダッシュ | ジャンプ滑空 |
| 12式 | AWGS2 | ★★★★ | ★★★★½ | ★★½ | ★★★ | ★★★ | ★★½ | ★★½ | ★★½ | ★★★★½ | ★★★½ | ★★★½ | ★★★ | ★★★ |
| 9式 | AWGS2 | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★½ | ★★★ | ― | ― | ― | ― |
| 20式 | AWGS2 | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★½ | ★★★★ | ★★★★½ | ★★★½ | ★★★ | ★★★½ | ★★★★½ | ★★½ | ★★★ | ★★½ | ★★½ |
| KW-1b | AWGS2 | ★★★★½ | ★★★★½ | ★★★★½ | ★★★★½ | ★★★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★★½ | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★½ |
| VW-1 | AWGS2 | ★★★½ | ★★★½ | ★★½ | ★★★ | ★★½ | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★★½ | ★★★★★ | ★★★½ | ★★★★ |
| バリアント | AWGS2 | ★★★★½ | ★★★★½ | ★★★★½ | ★★★★½ | ★★★★★ | ★★★½ | ★★★ | ★★★ | ★★★★½ | ― | ― | ― | ― |
| XVW-2 | AWGS2 | ★★★ | ★★★½ | ★★½ | ★★★ | ★★½ | ★★½ | ★★★½ | ★★★★½ | ★★★★½ | ★★★½ | ★★★½ | ★★★½ | ★★★★★ |
| M19-A1 | AWGS4 | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★½ | ★★★½ | ★★★ | ★★★★★ | ★ | ★★★½ | ― | ★★★★★ | ― |

数値は編集部調べです

### AWGSに搭載できる武器の特徴を知っておこう

各機体に搭載できる兵器は4種類。ここではその4つの兵器の性質と使いかたについて詳しく説明していく。敵の装甲も厚いので、攻撃力の高い兵器をいかに使うかがポイントだ。



←ATM系の兵器は相手を追尾するが、ロックオンしなければいけない。

**GUN**



メインウエポンがこれ。弾丸は有限で、弾が切れたらリロードしなければいけない。口径が大きいほど威力は増すが、発射間隔は長くなる。威力重視で口径が大きいのを選ぼう。

**RP**



ターゲットに向かって、直線的に飛んでいくミサイルがロケットポッドだ。装甲の厚いマンモスやミッションターゲットの破壊に向いている。弾数が少ないので、計画的に使おう。

**MG**



接近戦や動きの速い敵を狙うのに便利なマシンガン。弾を撃ち続けるとオーバーヒートしてしまい、数秒間弾を撃てなくなる。口径よりも機体ごとに威力が違う特徴がある。

**ATM**



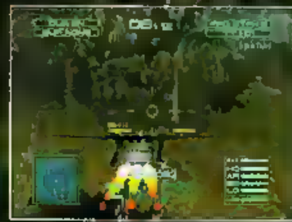
対戦車ミサイル。OP系が手動で誘導する光学式、AT系が自動で誘導する赤外線式。赤外線式のほうが追尾性能は高くヒットさせやすいが、OP系のほうがダメージが大きい。

# ミッションを成功へと導く4大テクニック

このゲームはチュートリアルがなく、いきなり実戦で操作方法を覚えなければいけない。そのため、初プレイ時には敵を狙って破壊したり、長距離を移動するだけで苦労するはずだ。ここでは、ミッションをクリアーするためにぜひともマスターしておきたい基本テクニックや、知識をピックアップして紹介していく。

まず覚えておきたいのがローラーダッシュの使いかた。これは、一定時間高速移動できる機能だ。移動時間を短縮したい場合や、ATMでロックオンされた場合の緊急回避に使える。回数制限はないので、どんどん使っていこう。また、作戦地域は広いので、マップをこまめに見て、自分の位置を確認するのも忘れずに。

⬇ローラーダッシュは、緊急回避にも有効だ。回数無制限なので効果的に使え!





⬆マップを開くと位置を確認できるが、レーダー外にいる敵は表示されないぞ。レーダー性能も考慮しよう。

## テクニック1　横移動しながら攻撃せよ

敵部隊を発見したとき、どう対応するかが、ダメージを受けずに敵を倒すポイントになる。相手の正面に入ると狙いやすいが、こちらも狙われやすい。そこで、横移動しながら砲塔を回転させ、敵を攻撃するというのが基本になってくる。

そのとき、移動の早いAWGSには移動先を読むように照準を合わせ、遅いAWGSにはほぼ照準を重ねよう。近距離ではずらす幅は狭くし、遠距離では大きくするといい。



⬅敵の正面に入らないよう、横移動しながら照準を合わせ……。

➡攻撃するのが基本。右スティックで、照準を微調整しよう。

## テクニック2　長距離移動は滑空を使え

各ミッションは10分以内といった制限時間が設けられている。したがって、敵のいないエリアをどうやって速く移動するかも問われることになる。さきに説明したローラーダッシュを使うのも悪くはないが、地形に関係なく移動できるジャンプ滑空がオススメ。ジャンプ滑空するとジャンプゲージを消費するので、一度に使えるのは最大で3回までだ。ゲージは一定時間で再チャージされるので、多少ムダ使い気味でも問題ない。



⬅走行では、マップを移動するのに時間がかかってしまう。

➡しかし、ジャンプ滑空を使えば一気に長距離を移動可能だ。

## テクニック3　補給はかならず受けろ

ARが破壊されるとガンが撃てなくなるなど、機体にダメージを受けるとミッションの遂行が困難になる。そういったピンチを救ってくれるのが味方の補給部隊だ。滞在時間内なら、どれだけダメージを受けても装甲と弾薬を補給してくれる。補給部隊は特定の時間で出現するものと、敵を倒すことによって出現するものがある。なお、補給ヘリは破壊されることがあるので、撃墜されないように護衛することも必要だ。

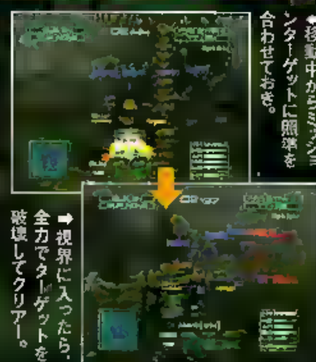


⬅補給部隊が到着するまえには、画面上にメッセージが出る。

➡地上にある赤い×印の位置に移動すれば、補給を受けられるぞ。

## テクニック4　ターゲットを最優先で狙え

ターゲットを破壊するミッションでは、必ずしも敵部隊を全滅させる必要はない。目的の部隊や施設を破壊した時点でミッションクリアーとなり、そこで作戦は終了するからだ。ミッションによっては、時間で強敵が出現したり、特定の敵を倒すことで増援部隊が現れる場合もあるので、ある程度敵を無視して、ターゲットを破壊するという戦略も重要だ。ミッションの目的となるターゲットを発見したら、一気に破壊しよう。



⬅移動中からミッションターゲットに照準を合わせておき、

➡視界に入ったら、全力でターゲットを破壊してクリアー。

## ミッションの成功、失敗条件をしっかり理解しておこう

ミッションを選ぶと、作戦内容の説明があり、その中で目的が説明される。ここで、しっかり敵の出現位置やミッションターゲットの位置を覚えておくことが大事。また、ターゲットはトラックなど動くもの、石油タンクなどの動かないものがある。これらを事前に確認しておけば、ミッションをスムーズにクリアーできるだろう。ミッションを失敗するケースとしては4つの要因がある。まず、自分の乗っているAWGSが破壊された場合、タイムオーバー、そして作戦地域外に出てしまった場合だ。また、ミッション4など、味方機を護衛するのが任務になっている場合は、それが撃墜されると失敗となる。



⬅青色の四角い枠がミッションターゲットの目印。見つけたら確実に破壊せよ。

### ミッション成功!



⬅ミッションの説明画面で、何が作戦の目的なのかをしっかり確認しておこう。



➡見事目的を達成すればミッションクリアー。クリアー後はスコアが表示される。

### ミッション失敗・・・



⬅作戦区域外に近づくと、画面上に警告が出る。作戦区域から出ると失敗。



➡攻撃を受けると、機体の性能が低下。さらにダメージを受けると破壊される。

# ミッション1

ミッション1から敵の攻撃は容赦ない。油断することなくサイロを破壊せよ。

| | |
|---|---|
| 12式 | |
| | VW-1 |
| | |
| KW-1b | |

**制限時間:10分**
**クリアー条件:作戦時間内に敵のサイロを全滅せよ**

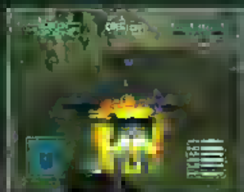
### MISSION攻略チャート

①a破壊 → ②ターゲット1を破壊 → ③bcdを破壊 → ④敵グループBを破壊 → ⑤ターゲット2を破壊 → ⑥補給を受ける → ⑦ターゲット3を破壊 → ⑧ターゲット4を破壊

①②　スタート後、東に移動すると1機敵がいるので破壊する。ちなみにこの敵は攻撃してこない。そのまま北へ進むとターゲット1が見えてくるのでガンを使い破壊する。ターゲットのサイロは、攻撃してこないぞ。
③④⑤　TYPE-13を3機と増援部隊のTYPE-98Bを3機破壊する。TYPE-13は小高い丘を利用して襲ってくるので、見過ごして背後を取られないように。ターゲット2は時間に余裕があれば破壊しにいくといい。無視しても味方が破壊してくれる。
⑥　敵グループBを破壊すると補給ヘリが出現する。補給を受けられる位置はマップ北西部分の平地だ。
⑦⑧　ターゲット3、4を破壊する。ターゲット4付近には敵グループC、Dがいるのでサイロを最優先で破壊し、ミッションをクリアーしよう。



←これがターゲットのサイロ。攻撃能力はないので、正面から攻撃できる。



←ターゲット4は周りのザコ敵は無視して、サイロに攻撃を集中させろ！

## 初期配置リスト

マップの南側にはほとんど敵は配置されていない。ターゲット1を破壊し、速やかに北へと移動しよう。

| | | | |
|---|---|---|---|
| a | 敵 | TYPE-13 | 10'00 |
| b | 敵 | TYPE-13 | 10'00 |
| c | 敵 | TYPE-13 | 10'00 |
| d | 敵 | TYPE-13 | 10'00 |
| 1 | ターゲット | サイロ | 10'00 |
| 2 | ターゲット | サイロ | 10'00 |
| 3 | ターゲット | サイロ | 10'00 |
| 4 | ターゲット | サイロ | 10'00 |
| A | 敵グループ | 13式x2 | 10'00 |
| | | TYPE-14x2 | |

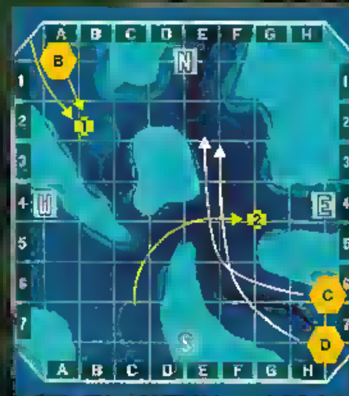




## 増援リスト

敵グループBは、ターゲット1を破壊すると出現するが、ほかの増援部隊は、時間が経過することで出現する。補給部隊は2度出現機会があり、ひとつは敵グループBを破壊したとき、もうひとつは敵グループCを破壊したときだ。最初の補給は必ず受ける。

| | | | |
|---|---|---|---|
| B | 敵グループ | TYPE-98Bx3 | 条件あり |
| C | 敵グループ | SUPER AUTRUCHEx3 | 8'00 |
| D | 敵グループ | TYPE-98Bx3 | 8'40 |
| | | TYPE-5 | |
| | | TYPE-6 | |
| 1 | 補給ヘリ | | 条件あり |
| 2 | 補給ヘリ | | 条件あり |



# ミッション2

序盤最難関のミッション2。クリアーするには、ターゲットの破壊順が重要。

| | |
|---|---|
| 12式 | 9式 |
| | VW-1 |
| | |
| KW-1b | バリアント |

**制限時間:13分**
**クリアー条件:作戦時間内で、フィールド上に出現する敵補給部隊、護衛部隊を撃破せよ**

### MISSION攻略チャート

①abcdを破壊 → ②jkを破壊 → ③補給を受ける → ④ターゲット1を破壊 → ⑤ターゲット2を破壊 → ⑥lを破壊 → ⑦補給を受ける → ⑧ターゲット3を破壊 → ⑨ターゲット5を破壊 → ⑩ターゲット4を破壊

①　直進すると敵が3機登場する。背後からMAMMOTHが少し遅れて攻撃してくるのでPANTHERは残して、MAMMOTHの撃破を優先する。
②③④　北から援軍のメッセージが出たら、北へ移動しjとkを破壊する。補給を受けたらターゲット1が近づいているはずなので破壊しよう。
⑤⑥⑦　南からターゲット2が接近してくるので破壊。2度目の補給のために急いで北へ移動しよう。敵lのMAMMOTHが補給ヘリを攻撃するので、発見次第破壊しよう。
⑧⑨⑩　あとはターゲット3→5→4の順に撃破する。最後のターゲット4のまわりには多くの敵がいるが、トラックだけを狙い撃ちしてミッションをクリアーすれば問題ない。



←マンモスの装甲は厚いので、威力が高くなる空中からの攻撃が有効だ。



←敵を全滅させようとせず、トラックだけを狙ってミッションクリアーだ。

## 初期配置リスト

初期配置されているターゲットは1のみ。MAMMOTHが最初から2機配置されているのは要チェックだ。

| | | | |
|---|---|---|---|
| a | 敵 | TIGER | 13'00 |
| b | 敵 | TIGER | 13'00 |
| c | 敵 | MAMMOTH | 13'00 |
| d | 敵 | PANTHER | 13'00 |
| e | 敵 | PANTHER | 13'00 |
| f | 敵 | PANTHER | 13'00 |
| g | 敵 | TIGER | 13'00 |
| h | 敵 | MAMMOTH | 13'00 |
| A | 敵グループ | T-14-125x2 | 13'00 |
| 1 | ターゲット | トラックx3 | 13'00 |





## 増援リスト

ターゲットになるトラックは1を倒すと2、2を倒すと3が出現。3を倒すと4と5が同時に出現する。

| | | | |
|---|---|---|---|
| j | 敵 | TIGER | 11'40 |
| k | 敵 | TIGER | 11'40 |
| l | 敵 | MAMMOTH | 9'40 |
| B | 敵グループ | Pz-VA6x3 | 9'10 |
| C | 敵グループ | Pz-VA6x2 | 7'00 |
| m | 敵 | PANTHER | 条件あり |
| 2 | ターゲット | トラックx5 | 条件あり |
| n | 敵 | PANTHER | 条件あり |
| 3 | ターゲット | トラックx5 | 条件あり |
| D | 敵グループ | ZSU-2S6Mx2 | 条件あり |
| 4 | ターゲット | トラックx4 | 条件あり |
| E | 敵グループ | ZSU-2S6Mx2 | 条件あり |
| 5 | ターゲット | トラックx4 | 条件あり |
| 1 | 補給ヘリ | | 11'00 |
| 2 | 補給ヘリ | | 8'10 |



# ミッション3

いかにす速く石油タンクを破壊するかがカギ。ザコ敵には目をくれるな!

| | |
|---|---|
| 12式 | 9式 |
| 20式 | VW-1 |
| M-19A1 | [illegible] |
| KW-1b | バリアント |

**制限時間:10分**

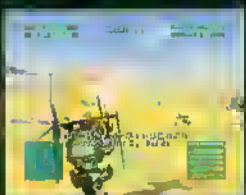
**クリアー条件:作戦時間内に敵の石油施設を破壊せよ**

MISSION攻略チャート

①ターゲット4破壊 → ②ターゲット2破壊 → ③ターゲット3破壊 → ④ターゲット1破壊

①②③　ミッション開始直後、立て続けに敵が襲ってくるが、友軍に任せて北へと移動する。そして、4→2→3の順でターゲットの石油タンクを破壊しよう。石油タンクは中央付近にやられ判定があるので、根元付近ではなく、タンクの上のほうを狙うのがす速く破壊するコツだ。ターゲット3付近ではTIGERが攻撃してくるがかまわずに、石油タンクに集中して攻撃するようにしよう。

④　ターゲット3から1への移動はジャンプ滑空を使う。敵に遭遇しても滑空し続けて、まっすぐにターゲット1を目指そう。ターゲット1の石油タンクはRPを使って破壊すると早い。RP-9を選択すれば、3回発射できるので、一気に3本の石油タンクを破壊可能だ。補給は受けずに、最速でのクリアーを目指そう。



←開始直後の戦闘は激しい。ここは友軍に任せて、移動するといいだろう。



←最後は残った3機の石油タンクにRPをぶっ放せ! まわりの敵は無視だ。

## 初期配置リスト

各石油タンクには護衛部隊がいる。敵グループはCは数が多いので、最初はターゲット1を避けて攻撃しよう。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | ターゲット | 石油タンクx3 | 10'00 |
| 2 | ターゲット | 石油タンクx6 | 10'00 |
| 3 | ターゲット | 石油タンクx3 | 10'00 |
| 4 | ターゲット | 石油タンクx3 | 10'00 |
| F1 | 味方グループ | TYPE-9x2 | 10'00 |
| A | 敵グループ | STURM-TIGERx3 | 10'00 |
| B | 敵グループ | STURM-TIGERx2 | 10'00 |
| C | 敵グループ | STURM-TIGERx2<br>STURM-PANTHERx3 | 10'00 |
| D | 敵グループ | STURM-TIGERx2 | 10'00 |
| E | 敵グループ | STURM-PANTHERx2<br>TYPE98Bx2 | 10'00 |




## 増援リスト

開始後30秒までのあいだに敵グループF、Gが出現する。この影響で序盤は激しい戦闘に。6'00で出現する補給を待つと、MAMMOTHを含む敵グループJとの戦闘が必至だ。

| | | | |
|---|---|---|---|
| F | 敵グループ | RAH-66Cx3 | 9'30 |
| G | 敵グループ | STURM-PANTHERx3 | 9'50 |
| H | 敵グループ | STURM-TIGERx3 | 8'10 |
| I | 敵グループ | RAH-66Cx2<br>STURM-PANTHER | 6'40 |
| J | 敵グループ | STURM-PANTHERx4<br>MAMMOTHx2 | 5'10 |
| 1 | 補給ヘリ | | 6'00 |




# ミッション4

破壊ではなく護衛がミッションの目的。敵の包囲網からヘリを脱出させろ!

| | |
|---|---|
| 12式 | 9式 |
| [illegible] | VW-1 |
| [illegible] | [illegible] |
| KW-1b | バリアント |

**制限時間:10分**

**クリアー条件:①回収班が到着するまで、墜落機を保護せよ ②回収班のV22FHを到着から撤退まで護衛せよ**

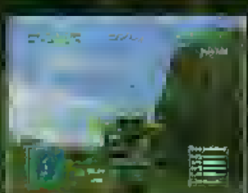
MISSION攻略チャート

①ABCDEFGを破壊 → ②補給を受ける → ③abcJKLを破壊 → ④敵を破壊しつつV22FHを作戦区域外まで護衛する

①　敵グループAからFまでが立て続けに、マップ中央のターゲットを襲ってくる。ここでのコツは、墜落機のある小高い丘からあまり移動せずに敵を破壊することだ。友軍が5機もいるので、敵の処理はある程度任せて、自機の受けるダメージを最小限に抑えよう。

②③　小高い丘で補給を受けたらabcJKLを破壊する。ここでもあまり丘から動かないこと。グループKのVW-1は動きが速い。動きを先読みする形でガンを撃って破壊しよう。

④　残り3分くらいまで粘ると、輸送ヘリが移動を始める。このヘリの装甲は厚く簡単には墜ちないが、集中砲火を浴びると危険。残り2'40でMi-57が8機も出現するので、できるだけ破壊して輸送ヘリを守ろう。



←ヘリのKa-52Hは動きが速い。直線で移動する遠距離時に狙い撃ちしよう。



←Mi-57の位置は地上からのミサイルでわかる。急いで破壊したいところ。

## 初期配置リスト

立て続けにAからGまでの7グループが攻撃してくる。出現間隔はおおよそ50秒だ。四方から敵が来るので、一方向に突出しないようにしたい。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 墜落機 | OF-01 | 10'00 |
| F1 | 味方グループ | TYPE-9x2 | 10'00 |
| F2 | 味方グループ | TYPE-9x3 | 10'00 |
| A | 敵グループ | HX-4x2 | 10'00 |
| B | 敵グループ | HX-4x4 | 10'00 |
| C | 敵グループ | HX-4x4 | 10'00 |
| D | 敵グループ | TYPE-98Bx5 | 8'52 |
| E | 敵グループ | Ka-52Hx3 | 8'18 |
| F | 敵グループ | VW-1x3 | 7'30 |
| G | 敵グループ | Mi-57x3 | 6'40 |




## 増援リスト

補給ヘリが到着する時間帯は敵増援はない。MNは輸送ヘリの迎撃部隊。輸送ヘリを護衛し、す速く破壊せよ。

| | | | |
|---|---|---|---|
| I | 敵グループ | AAATSx3 | 6'00 |
| a | 敵 | Mi-57 | 5'40 |
| b | 敵 | Mi-57 | 5'40 |
| c | 敵 | Mi-57 | 5'40 |
| 2 | 味方 | V-22 | 5'00 |
| J | 敵グループ | AAATSx3 | 4'45 |
| K | 敵グループ | VW-1x3 | 4'10 |
| L | 敵グループ | Ka-52Hx5 | 4'10 |
| M | 敵グループ | Mi57x4 | 2'40 |
| N | 敵グループ | Mi57x4 | 2'40 |
| 1 | 補給ヘリ | | 6'20 |



# 敵を織り、己を織る──対人戦でのメジャーな戦法を徹底チェック!



スキルのアップデートや新スキルの追加もあり、いよいよ対戦の円熟味を増してきた本作。今回の攻略は、ゲームタイプごとの必須知識を中心にお届けしていこう。

Phantom Dust

ダウンロードコンテンツ"スキル更新1.1.0"適用

SPEC action
ファントムダスト / タクティカルアクション
マイクロソフト / マイクロソフト
発売中(2004年9月23日) / 6090円[税込]
5.1ch
OP 最大4人 DL VC / 15歳以上
52ブロック / ──

## ACT.1 強力な戦法と、その対策を覚えよう!

どんな強力な戦法にも、必ずその対策はあるもの。ここでは、ゲームタイプごとに注意すべき戦法と、その対策を解説していこう。強力な戦法に頼っているだけの相手に、いつまでも負けるわけにはいかない!

### 1オン1 ONE on ONE

1対1だけに"ハメ"の状況も多い。必ず何種類かのアーセナルも用意しておこう。

#### 戦法A "血の儀式"+"残り火"

もはや定番(?)ともいえる強烈コンボ。"血の儀式"連打で自分のライフを減らし、最後にコスト0の"残り火"を連打するというもの。"血の儀式"は一度ヒットすると連続的に食らってしまうので、一気にレベルを下げられ、何もできなくなってしまう。ある程度時間が経過しても相手が低レベルを保ち、紫色のスキルを持っているなら、用心したほうがいい。

**対策 "氷の壁"で確実にガードせよ!**

"氷の壁"でガードすれば"血の儀式"の連打を防げる。アーセナルに消去系や状態系のスキルが少ないなら、"乱気流"も有効な対策だ。

#### 戦法B 拘束タイプの技からフィニッシャー

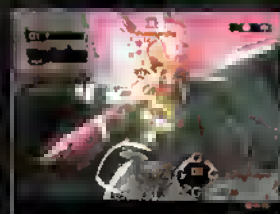
レベル10あれば即死確定の"フィニッシャー"。一発逆転の技だが、拘束されてこれで負けると悔しいもの。"束縛のツタ"や"影縫い"からつなげてくる場合、回避は非常に困難だ。相手が光学系で拘束タイプのスキルを持っている場合は、"フィニッシャー"の可能性も考慮しておこう。

**対策 拘束スキルをキッチリガードするか近距離戦に**

拘束スキルを"氷の壁"でガードできればベスト。シェルター型なら穴型も防御可能で、ジャンプ可能ならジャンプ+"火炎弾"などもいい。

#### 戦法C "エクスカリバー"ぶん回し

スキルをどんどん使って発動条件を満たし、高性能な"エクスカリバー"をひたすら振り回す。Live対戦の初期のころによく見られた作戦だ。お手軽かつ強力なダメージが魅力で、いまでもこの戦法を使うユーザーは見られる。念動系アーセナルでスキルの消費が早い相手の場合は、警戒しておこう。



←近接スキルとしてはズバ抜けた性能を誇る。

**対策 近接攻撃消去効果のある守備スキルで対処**

"鉄の壁"や"硬化"などの近接攻撃消去系の守備スキルで対処すれば怖くない。これらと軌道変更型、低コスト、の3種類の守備スキルは必須。

#### 戦法D 速攻"ナイフ"で裸突貫

序盤に"サイコナイフ"をゲットしたら、相手がスキルをそろえるまえにチクチク攻撃。守備スキルがない場合は、そのまま切り殺されることも。

**対策 低コストの守備スキルを必ず入れる!**

必ず低コストの守備スキルを1~2枚入れておく。"フラッシュバリア"1枚で、ナイフ粘着は不可能になる。"氷の壁"もいい。

#### 戦法E "悪意ある天秤"で低コストラッシュ

低コストのアーセナルを組んで"悪意ある天秤"を使う。高コストのスキルが多い場合は、対処が難しい。

**対策 低コストスキルを入れるか"乱気流"で対抗!**

左の速攻ナイフ対策同様、アーセナルに低コストの攻撃/守備スキルを入れておき、低レベルでの攻防に備える。"乱気流"で破壊できればベストだ。

### 使い勝手バツグンのスキルの組み合わせをチェック!!

このスキルを使うときは、あのスキルといっしょに使おう! そんな相性のいいスキルの組み合わせバリエーションを公開していくぞ。

**"光学迷彩"+高威力攻撃スキル**
**大ダメージスキルを安全に決める!**

消えて近づき、大技を叩き込むのは基本中の基本。"妖刀ムラマサ"や"虚空斬"、"フォトンバースト"などで大ダメージを狙うといい。

**"虎功(瞬足)"+"アルマロスの裁き"**
**自分だけ符号を強化!**

"虎功(瞬速)"の符号強化は時間限定。全員の符号を逆転する"アルマロスの裁き"の影響も一定時間ですむ。"熱情"や"加速"を使う相手には圧倒的に有利。

**"神速術"+気功系近接攻撃スキル**
**"神速術"をフェイントに使おう!**

気功系の近接攻撃は相手に突進していくので、"神速術"と見分けがつきにくい。相手の近くで"神速術"をくり返し、突然"破山掌"、なんて手も有効だ。

**"原子分解"+"ブーストガス"×3**
**自分以外を全員レベル0に!**

"原子分解"で全員のレベルを0にしたあと、自分だけ設置した"ブーストガス"でレベルアップ! 自分はレベル6で、ほかは全員0、なんてことに。

**"小悪魔の悪戯"+"突撃(奇襲)"**
**がら空きの敵陣を狙うべし**

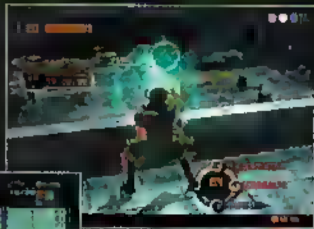
"小悪魔の悪戯"は、スキル発動時を狙われやすい。そこで相手をスキル発生ポイントからおびき出し、"突撃(奇襲)"で相手のスキルを破壊しにいくのだ。

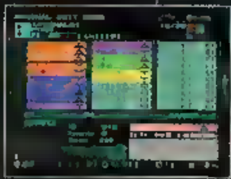
# バトルロイヤル Battle royal

立ち回りかたが何より重要なバトルロイヤル。目立った行動を取ると，集中攻撃を受けることも……。

## 戦法A 自陣にとどまり"サイコスナイプ"三昧

自分からは決して敵陣に攻め込まず，遠くの相手に遠距離攻撃スキルを撃ち込み続ける戦法。その際によく使われるのが，遠距離タイプでダメージも高い"サイコスナイプ"。敵どうしが戦っている横槍を狙ったり，無警戒な相手を遠距離から狙う、などの手がある。とくにパレスやハイウェイでのバトルロイヤル戦で使われる戦法。この戦法を多用すると嫌がられるかも？





←↑相手に近づかず，遠距離から狙撃し続ける。近接攻撃を挑んできた相手には"鉄の背"や消去系。軌道変更系も使って完全ガード。スキはない……。

### 対策 相手の位置を確認し、遮蔽物に隠れながら戦う

相手の状態につねに注意をはらい，ほかの人が攻撃しているときに同時に攻撃するといい。マイクでアピールも手だが……。

## 戦法B 取れない場所に環境配置

パノラマの崩れる床の上など，回収不可能な場所に環境スキルを置き、自分のみが有利になれる環境を作る。低コストアーセナルで"エントロピー減少"を置く、などがそう。ほかの3人は著しく不利に……。



↑環境スキルを破壊できるスキルを入れておくと安心。

### 対策 置かれるまえに破壊せよ！

さきに取れない環境スキルの設置場所を破壊しておくのも手。

# チーム戦 Team battle

事前にキッチリ準備すれば，1on1やバトルロイヤルでより強力な戦法が生み出せる。

## 戦法A "軽量化"、"厚い友情"などでぐいぐい強化

"軽量化"や"レベルバーサク"など、味方に対して使うスキルは、コストに対して効果の高いものが多い。これらで味方を助けつつ戦うと，チーム戦で有利に立てるぞ。使う際には，マイクで連絡しておくことも大事。

### 対策 "おとり"でロックを固定！

味方に対してスキルを使えないように，"おとり"でロックを自分に固定させる。"おとり"はコストが低いので，チーム戦では多用したいスキルだ。

## 戦法B 中～遠距離攻撃スキルの十字砲火

ふたりのプレイヤーがひとりに対して縦、横から攻撃スキルを放つ戦法。障害物がない場所だと、回避はほぼ不可能。守備スキルを出しても，1発は食らってしまうことが多い。チーム戦では基本ともいうべき戦法で，腕の立つプレイヤーを真っ先に仕留める際などに使われる。ちなみに近距離攻撃スキルの場合は同志討ちになりがちで、敵味方ともにダメージに！

### 対策 相手ふたりの位置をつねにチェック！

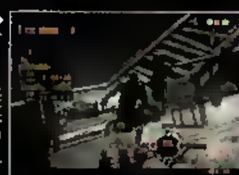
集中砲火を受けるような場所に立たないことが第一。障害物を背にするなど，死角方向からの攻撃に備えよう。相手ふたりの位置を確認しておくことも大切。狙われていたら仲間に助けを求めること。

## 戦法C 死んでもオーケーなゾンビアタック

死んでも味方にキャプチャーしてもらって生き返れるのがタッグ戦のキモ。そこで死ぬことを前提に"ゲヘナの火"や"血の儀式"，"アヌビスの裁き"を連発。これらは自爆ダメージを気にしなければかなり強力なスキルなのだ。

### 対策 生き返らせ役を徹底的に狙え！

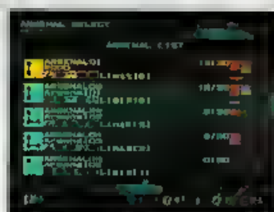
攻撃役よりも生き返らせ役を狙うことがポイント。死体のそばに近づけさせないよう，足止め系のスキルで動きを止めるなどしよう。攻撃役に対しては，しっかりガードすれば自滅するはず。



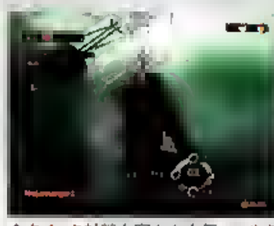
→ひとりは死体のそばで待ち伏せしておく。

## "スキル更新1.10"で変わってしまった戦法

アップデートによるスキル変更はおおまかに，地造型と"血の儀式"の弱体，雨型＋放物線型＋払い型＋ブラスター系の強化。とくに放物線型はホーミング性能が向上したことで，これまで以上に使いやすくなり，アーセナルに念動系を入れるユーザーが増えたようだ。雨型は発生速度，ブラスター系は弾速が増したが，どちらも現状はやや使い切れていない様子。雨型は移動速度を遅くさせると効果的だ。また，"血の儀式"の弱体化を歓迎するユーザーは多いだろう。これで，"血の儀式"を使った強力な戦法は，やや使いにくくなった(もちろん十分強力だが……)。もっとも，最近は対戦を重ねたことでユーザーのモラルの向上や，"お約束"が一般化。"血の儀式"や"フィニッシャー"頼みの戦法は，自粛する傾向にある。メーカー側のバージョンアップによる対応ももちろんだが，ユーザー側がより楽しく対戦を遊びたい，という意図による戦法の変化もあるようだ。



↑各種戦法に対処するため，いろんなアーセナルを用意するのも当たり前に。



↑クイック対戦も密かな人気。いやらしい戦法がないので，気楽に遊べる。

---

"照準補正"＋放物線型攻撃スキル

### ホーミングイがグイッ

バージョンアップによる修正もあり，使い勝手のよくなった放物線型攻撃スキル。弾速が遅いので"照準補正"をかければ，グイグイ曲がる誘導弾に！

"虎功"＋信仰系自爆ダメージ攻撃スキル

### 攻撃力強化で長所を伸ばす！

攻撃力を高めれば，"悪霊の叫び"や"悪鬼の火"がかなり極悪な性能になる。減ったライフは，これも攻撃力を高めた"吸血コウモリ"で吸い取ろう。

"レベルブースト"＋"森林浴"

### 目指せオーラ99？

レベルを高めて攻撃する戦略には欠かせない。"レベルブースト"を使うなら，"森林浴"か"精神集中"は必須。"ガトリング"，"荷電粒子砲"撃ち放題！

"フェアリーリング"＋"疲弊"＋コスト0スキル

### 0コストアーセナルをフル活用

全員のオーラを徹底的に回復させない組み合わせ。あらかじめ自分はコスト0アーセナルを組んでおくと，圧倒的に有利に戦える。

"虚空波"＋"欠落"

### 相手空きボタンの利用方法

空きボタン×2のダメージを与える"虚空波"。ダメージが安定しないのが難点だが，消去系のスキルと組み合わせて使えば大ダメージを狙える。

"引き寄せ"＋"びくつき"

### 圧倒的に有利な場所に陣取れ！

ザイン限定。塔の上にカプセル出現場所を作り，下方向の敵を狙う。ジャンプで追いかけてきた相手を"びくつき"で落とせば，近寄られることはない。

# ACT.2 対人戦ならではの立ち回りをマスター!

対人戦で有効な戦法をマスターしたあとは、実際にそれを実行するための立ち回りかたを覚えよう。これを覚えることで有利な状況を作り出したり、無用なダメージを避けたりすることができるのだ。初心者必見!

## オプションの詳細設定をチェック!

対人戦を始めるまえに、まずは自分の戦闘スタイルに合わせて、オプションの詳細設定を変えておこう。とくに、"ターゲット切り替え"や"パートナーロック"は、状況確認の速さに大きく影響する部分なので、変えるべきかどうか必ず検討しておこう。



←パートナーの位置確認と敵のロック。どちらを優先するか……。

## ステージごとに戦法&アーセナルを変える

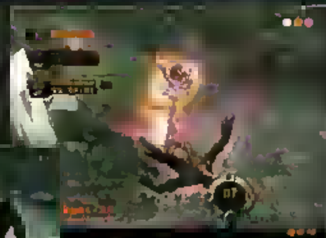


→ステージに合わないアーセナルでは、ろくな戦法も取れない。

ステージによって、戦いやすい戦法や有効なスキルは異なってくる。たとえば、レーンなら物体貫通型を使うとか、パレスなら中央の木を盾に逃げられることを考えて移動速度を上げるなど、各ステージに対応できるアーセナルを用意し、戦法を変えていこう。

## 相手のスキルはできるだけ地形を利用して防ぐ

単に敵の攻撃を防御したい場合、近くに壁や柱があるのなら守備スキルを使わずに、それらを盾代わりにしよう。これなら、守備スキルを破壊される心配もないし、使用直後のスキを突かれることもない。また、オーラも節約できるので、オーラ回復速度の遅い3系統ケースを使っているときは、なおさらのことだ。





←↑地形を盾としてフル活用。ただし、壊れる物の場合は破片に注意!

## 分が悪いときは場外へ逃げるのも手

防御&迎撃の態勢が整っていないときに、高威力の攻撃スキルを持った敵に攻め込まれ、攻撃を避けるのが難しいと判断したのなら、自分から場外に落ちてしまうのも手だ。ダメージ3で、危険な状況から抜け出せるのなら安いものだろう。



←大ダメージを受けるまえに、場外に落ちてスタート地点に戻ろう。

## フェイントをかけて相手のガードミスを誘う

ある程度接近戦に慣れている相手には、ただ間合いを合わせて近接攻撃を出しただけでは簡単に防がれてしまう。それだけならまだしも、こちらの攻撃をかわし、反撃を受けることも……。ここでは、近接攻撃を当てるためのフェイントのかけかたを紹介していこう。



←熟練者には、単純な近接攻撃は通用しないと考えたほうがいい。

### フェイントパターンA ムダな動きをまぜる

たとえ回避が上手な人でも、ベストの間合いで出された近接攻撃はかわしにくいもの。単純に敵を追いかけるのではなく、ときおり止まったり、ジャンプや側転を織り交ぜてみることで、相手に避けやすい間合いを維持されないように工夫しよう。そして、互いの距離がやや離れたぐらいになったあたりで、すかさず攻撃を仕掛けるのだ。






←↑近接攻撃のモーションによって、当たりやすい間合いは異なる。ベストの距離を掴もう。

### フェイントパターンB 守備スキルを出す

攻撃すると見せかけて、低コストの守備スキルを出す。これにつられて相手が守備スキルを出したり、側転を行ったりしたら、その終わりのスキに近接攻撃を叩き込んでやろう。すばやい反応をする相手ほど、有効なフェイントだ。



↑接近しても動かない相手の場合、"攻撃をしたら対応→反撃・消去"を狙っている可能性が高い。そんなときは、このフェイントで相手の防御・回避を誘い、そのスキに攻撃!

### フェイントパターンC ロックを外して攻撃を出す

パターンBの攻撃スキル版。ロックを外し、その場で近接攻撃。こちらが突っ込んでくると思い、防御・回避した相手のスキに本命の攻撃を決めよう。また、側転などで回避を狙っている相手なら、相手が逃げると思われる方向に向けて攻撃を出すことで、ヒットする可能性もあるのだ。




←壁際なら、相手が逃げる方向も予測しやすい。

---

**"浮遊"+"守護霊"**

### とにかく飛び回りたいというアナタに

地上で攻撃を受けると厄介な"守護霊"だが、空中なら別。差分ダメージなしの攻撃なら、空中で何を食らっても自爆ダメージ2ですむ……。

**"悪魔の翼"+"ゲヘナの火"**

### 見づらい位置から大ダメージを

姿が見えにくくなった状態で浮いているため、多人数での戦いでは非常に見つかりにくい。こっそりと敵の上に移動し、"ゲヘナの火"を撃ち込もう!

**"迷惑な贈り物"+"守護霊"+"気功掌"**

### 無理やり自爆ダメージラッシュ

"守護霊"を贈りつけ、"気功掌"で強制的に"守護霊"を連続発動させる。"迷惑な贈り物"はかわされやすいので、"龍裂"からつなぐのがベター。

**"屍の刻印"+"天変地異"+攻撃力アップスキル**

### ここぞというときの攻め手に!

自分だけ攻撃手段を残したまま、全員の手持ちのスキルをすべて消し去る。皆の態勢が整うまでが勝負。"熱情"などで攻撃力を上げた"屍の刻印"で攻めろ!

**"虎功"+"グングニル"**

### グングニルをランダム連射

"グングニル"を"虎功"で攻撃力を+2し、溜めなし連射。さらに発射のリズムを適当に変えることで、非常に防御のタイミングが取りにくい攻撃となる。

**"重力異常"+"砕石の雨"+"びくつき"**

### 雨系を当てるための定番コンボ

敵の移動スピードを落としたうえで、雨を降らせて"びくつき"。相手の反応が少しでも遅れると、"砕石の雨"を食らうことになる。

## "位置取り"は非常に重要!!

手持ちのスキルがもっとも効果を発揮できる位置を、可能な限りキープすることを心がけよう。とくにバトルロイヤルなどでは、自分が有利な位置に陣取っているだけでも、生き残る確率はグンと上がる。また、スタート地点付近で戦う場合、つぎのカプセルがキャプチャーしやすいというメリットと同時に、間違って不要なカプセルをキャプチャーしてしまう危険性があることも頭に入れておこう。立ち位置を把握しておくこと。



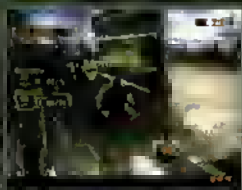

➡飛び道具主体で攻める気なら、できるだけ高い位置をキープすることが重要となる。

## チーム戦では復活のことも考えて動く

倒されても、パートナーにキャプチャーしてもらえば復活できるチーム戦。そのため倒されるときは、できるだけパートナーの近くであることが望ましい。逆に、相手チームのひとりを倒した場合は、パートナーとその場に陣取り、キャプチャーしにきた残りの敵を迎撃するのが有効だ。



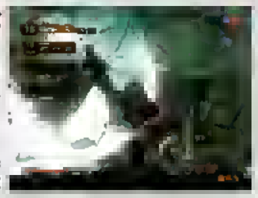
➡倒されそうなときは、パートナーに声をかけて合流しよう。



➡倒した敵を戦線復帰させないことで、2対1の状況を持続させよう。

## ロックを外しての攻撃はすでに常識

体験版や発売当初こそ猛威を振るった、"エクスカリバー"や"虚空斬"などといった剣型の近接攻撃スキル。だが、対策の研究が進んだ現在では、ふつうにロックして出すだけでは、守備スキルを使うまでもなく回避されることが多くなった。これは、背を向けて逃げるのではなく、逆に間合いを詰めて剣の振りと同じ方向に移動すれば回避できることが判明したため。側転・前転キャラなら、タイミングさえミスらなければ、ほぼ確実といっていいほどかわせるだろう。左右に避ければいいだけの突進系の近接攻撃にいたっては、ふつうに出して当たるほうがめずらしいといった状態だ。この状況を打破すべく、編み出された戦法が、前述してきたロックを外しての攻撃。こちらの周囲をグルグル回って近接攻撃を回避するという戦法も、その場で剣を振ることで潰すことが可能。そこで相手が逃げるようなら、ロックして追う。ロックとロックなしの攻撃を使い分けることで、接近戦の戦闘力は確実にアップするだろう。また、接近戦だけでなく、ロックを外して相手の移動先に"ボム"系や"竜巻"を撃ち込むなどといったテクニックも有効。ロックするか、しないか、これだけでも戦闘の幅が変わってくるぞ。



➡守備スキルなしで接近戦を行うツワモノも。



➡敵本体ではなく、敵の足元を狙い撃ち、崩壊ダメージを狙うのだ!

## TOPICS 知っておいてソンはない! マメ知識集

**■守備スキルが破壊されたときの追加効果について**

攻撃を受け守備スキルが破壊された際、防いだ攻撃(近接攻撃)を消去と、"氷の壁"の10秒間、対象のボタン入力を無効の追加効果は有効。だが、"パラライズバリア"の3秒間、対象の移動を拘束の追加効果は無効となる。また、かなり特殊なのが"心気吸収"、"習熟"、"昇華吸収"の3つで、ただ破壊された場合きっちりと追加効果を発揮するが、差分ダメージを受けて破壊された場合は、追加効果を無効化されてしまう。ちなみに追加効果ではないが、反射型は守備力を超える攻撃スキルを反射できない。

**■右トリガ+左トリガで敵キャラを使用可能**

使用キャラを選ぶときに、右トリガと左トリガを引きっぱなしにすると、敵キャラ(+ガード)を選択できる。キャラ選択画面の配置は、左側にいるキャラがジャンプタイプ、右側にいるキャラが側転or前転タイプとなっているが、敵キャラでジャンプタイプなのはソネのみ。そのほかの敵キャラは、シナリオモードと同じく、前転や回転移動などになっている。



➡人型ではないキャラは、モーションから何をしているのかがわかりにくい。これが、密かな強みだったりする。

**■自動で起動する守備スキルは空中でも有効**

"オートシェル"や"水の守り"など、自動で起動するタイプの守備スキルは、空中で攻撃を受けた際にも起動する。"守護霊"の数少ないまっとうな有効活用法?

**■物体移動型の有効範囲は上下方向にも広がっている**

テーブルのダメージが痛すぎる物体移動型の攻撃。この攻撃を行う場合は、飛ばせる範囲に物体が必要となる。これは前方に広く、左右・後方にある物体は、ほぼ隣接状態でないと動かせない。また、有効範囲は上下方向へも広がっており、パレスやパノラマなどでは、床や天井にさえぎられていても攻撃が可能。上または下の階から物体を動かして攻撃すれば、ノーリスク!

**■ジャンプ・側転などの移動は符号の影響を受けない**

"軽量化"や"重量化"などで移動スピードが変化しても、ジャンプや側転などといった左スティックの押し込み移動や、落下時のスピードは変化しない。

**■設置型ボム。あれこれ**

設置型のボムがオーラを消費するのは設置するときのみ、これは"リモートボム"でも例外ではなく、一度設置してしまえばオーラ0でも発動可能。攻撃スキルで"リモートボム"を2回目のボタン入力なしで発動させた場合、すでに発動済みであるにもかかわらず、2回目のボタン入力をしなければつぎの設置はできないので注意が必要。設置したキャラが倒れても設置されたままになるが、カプセルをキャプチャーするなどして手持ちからなくすと、設置されたボムも同時に消滅する。センサーの効果範囲は薄い円筒型。下方向には反応せず、上方向へは机程度の高さまで反応する。また、間に壁や柱を挟んでいる場合は反応しない。ちなみに、パレス中央の木の根など、一部センサーが反応しなくなる設置場所が存在する。



➡"サイコキネシス"を使って、下の階にいる相手に攻撃ー バトルロイヤルなどで使うと非常に効果的。

**■定着スキルを入れたボタンでカプセルを回収すると……**

定着スキルをキャプチャーで上書きしようとすると、確かにカプセルはキャプチャーできるのだが、定着スキルは消えず、結果としてひとつカプセルを失うことになる。

**■"取り戻された記憶"と消費した攻撃or守備スキルの数**

"取り戻された記憶"を使うと、その際に復活した攻撃or守備スキルの分だけ消費カウント数が戻る、つまり、"コンプレッサー"や"呪いの記憶"を持っているとき"取り戻された記憶"を使うと、威力が下がってしまう可能性がある、

"リモートボム"+"グラビティガス"

### "グラビティガス"を当てよう!

見やすい"リモートボム"はおとり。それを誘爆させようとした相手に、見にくい"グラビティガス"を踏ませる。あとは、好きな攻撃をどうぞ。

"鉄の砦"+"宝珠"

### 堅実な防御が欲しい人に

コンセプトは"消えない、壊れない"。とりあえずこのふたつがあれば、単純な攻撃は怖くない。軌道変更型の守備スキルもあれば完璧。

"最適化"+"龍裂"+"百烈拳"

### とにかく殴りまくれ!

"龍裂"で守備スキルを消してから"百烈拳"連打という、単純にして強力な攻撃。"最適化"を置いておくことで、ラッシュを途切れにくくするのだ!

"サイコナイフ"+"サイコブレード"

### ナイフでラッシュと見せかけて……

まずは"サイコナイフ"で斬る。こちらが再び"サイコナイフ"を使ってくると読んで間合いを詰めてきた相手を、"サイコブレード"でザックリ!

"心気強奪"+"サイコスピア"

### オーラを奪ってから安全に攻撃

"心気強奪"は"サイコスピア"を当てるための布石。"心気強奪"をはね返されてもオーラが0になるだけなので、かまわず"サイコスピア"を当てにいこう。

"フォトンシャワー"+"荷電粒子砲"

### 雨宿りをしている敵に直撃!

"フォトンシャワー"を適当に放ち、相手を物影に退避させる。そこで、相手が動きを止めているようなら、壁や天井越しに"荷電粒子砲"を撃ち込もう。

終盤戦攻略&隠しコスも完全公開!

# FATAL FRAME II
CRIMSON BUTTERFLY



| | |
|---|---|
| フェイタルフレーム2 クリムゾンバタフライ | ホラーアクションアドベンチャー |
| テクモ | テクモ |
| 発売中 (2004年11月11日) | 7140円[税込] |
| 5.1ch | 1人 |
| 非対応 | 15歳以上 |
| 2407ブロック以上 | — |

今回は皆神村をめぐるさまざまな因縁、謎が明らかになっていくストーリー終盤の進行をサポート。さらに、気になるコスチューム・アクセサリーをはじめとするAdditional Featuresの条件も出し惜しみなしで公開する!

## 村全体が舞台となる六ノ刻~終ノ刻をナビゲート!

物語も折り返し地点を迎え、探索する範囲が広がっていく六~終ノ刻。徘徊する怨霊の数が増加、戦闘する機会が増えるので、回復アイテムやフィルムの数には注意。とくに90式、零式フィルムは希少品。終盤(最後の2戦)まで温存しておきたい。攻撃力はフィルムではなく、いままで手に入れた各種パーツや、八ノ刻で手に入る"零"で補おう。



⬆シャッターチャンスにこだわらず撮影し、霊力を溜めることも状況によっては有効。

### 六~終ノ刻で入手可能な装備パーツと強化レンズ

| | | 入手場所 | 入手方法・効果 |
|---|---|---|---|
| 装備パーツ | 換 | 六ノ刻 桐生家 首吊り人形部屋 | からくり師を倒すと手に入る。射影機をかまえたまま強化レンズを交換できるので便利。 |
| 装備パーツ | 獲 | 八ノ刻 逢坂家 囲炉裏の間 | 逢坂家内にいる子ども3人を発見し、戦闘に勝つと入手。撮影で溜まる霊力が増加する。 |
| 強化レンズ | 痺 | 二ノ刻以降 桐生家 障子の間二階 | 霊の動きを断続的に止める。効力自体は有効だが、コストパフォーマンスで"遅"に劣る。 |
| 強化レンズ | 零 | 七ノ刻 立花家 障子の間二階 | "刻"の上位互換版といえる強化レンズ。霊力が3つ溜まったら積極的に使っていこう。 |

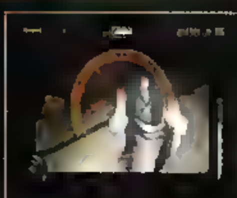
## 六ノ刻 鬼隻(キセキ)

桐生家の内部全体が舞台となる章。双子の怨霊をはじめ、強制戦闘が多発。加えて謎解き(アイテム収集)も多い。右のチャート、そしてゲーム内のマップを参考に、迷わず、手際よく屋敷内を動いて道を開いていこう。

1. 明暗の廊下へたどり着く
2. 未完成の人形を撮影(人形の間)
3. 壁のスキマから霊を撮影(仏間)
4. 人形師の手記[四]を入手(開かずの間)
5. 納戸で人形の部品を入手
6. 人形の設計図を入手(開かずの間)
7. からくり師と戦闘(首吊り人形の間)
8. 人形パズルを解く(人形の間)
9. 双子人形の霊と戦闘(人形の間)
10. 梯子をつたって地下へ

### 1 "ホンモノ"を見極めて撮影

玄関から双子の間を通り、明暗の廊下へたどり着くと最初の強制戦闘が発生。出現する双子の怨霊の片ほうは人形で、攻撃してもダメージを与えられない。本体を見抜くのにいちばんラクなのが"声"での判別。低い声で話すほうがホンモノの怨霊だ。



⬅人形のほうは引きつけてもシャッターチャンスが発生しない。撮影せず撤退。

### 3~6 人形完成のためにスミズミまで探索

仏間では壁のスキマから、隣りの開かずの間にいる霊を撮影。すると開かずの間に入れるようになるので人形師の手記を捜し、納戸を探索できる状態にしよう。納戸は明暗の廊下、障子の間、2階の階段一廊下東側付近にある。そこで出現する霊を撮影すれば、人形の部品を入手できるぞ。

➡納戸の場所は非常にわかりづらい。マップを併用して発見すること。





⬅部品入手後に開かずの間を撮影すると、人形の設計図が手に入る。

### 7 追尾してくる人形がやっかい

ワープをくり返し、人形での遠隔攻撃で体力を奪っていくからくり師。人形はからくり師を撮影すれば一時消滅させられるので、1ヵ所にまとめてからかわし、その合間にからくり師を撮影していけば、無理なく倒せるぞ。



⬅FATAL FRAMEのチャンスはめったにこない(突進攻撃中のみ)。通常撮影とZERO SHOTで撃破。

### 8~10 パズルを解いた直後の奇襲に注意

部品と設計図をそろえると、人形が地下道の道を開くパズルとなる。人形が向かい合うように回転させれば、(左4回、右2回)パズルは解けるが、警戒すべきは直後の戦闘。左右の人形が怨霊となって襲ってくるので、まずは入り口までダッシュで移動。行動パターンは1での戦闘と同じ。声で判別し、ホンモノを引きつけて撮影しよう。

➡大きく動いて攻撃を回避。部屋の広さを利用しつつ戦闘しよう。



# 七ノ刻　紗重(サエ)

射影機なしの逃走劇から始まる七ノ刻。射影機なしではまったくの無力なので、ムダな行動は慎みたい。射影機再入手後は立花家の探索となる。回復アイテムかフィルムが数多く落ちているので念入りに探索しておこう。

| | |
|---|---|
| 1 黒澤紗重から逃走 | 7 立花家へ戻り、各部屋を探索 |
| 2 並んだ座敷へ逃げこむ | 8 扉を調べる(二階　吹き抜け) |
| 3 納戸に隠れ、桐の鍵を入手 | 9 床下の押入れを調べる(二階　階段/廊下) |
| 4 カラクリを調べる(並んだ座敷/西) | 10 少女の霊を追って一階玄関へ |
| 5 納戸で人形を入手し、カラクリを解く | 11 紅い着物の少女と戦闘(上座敷) |
| 6 射影機、懐中電灯を拾う(桐生家地下) | 12 二階の樹月の部屋を調べる |

## 1～3 接触は即死、ひたすら逃走

黒澤紗重は触れるだけで即死へと追いやられてしまうので、大納戸でセーブ後はダッシュで2階へ。2階にたどり着くとムービーが発生し、並んだ座敷へ入ることになる。並んだ座敷一南にある納戸へ向かおう。


←ふすまは開けないほうが安全。繭の声が聞こえてきても無視するのが無難といえるだろう。

## 4・5 カラクリを解いて扉を開放

桐の鍵を入手したら納戸から出て、並んだ座敷一西へ向かう。途中で黒澤紗重が出現。部屋の外周を回ればかわしやすい。座敷一西でカラクリを調べ、人形が必要なことが判明したら納戸へ戻り、人形を手に入れよう。


←右のボタンを3回、左のボタンを3回押すのが正解。カラクリ解除に2度失敗すると死の危険が!

## 6・7 射影機を取り戻し、本格的な探索再開

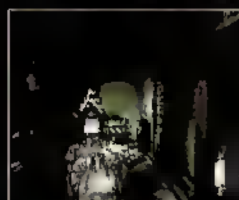
カラクリを解いたら渡り廊下を通って桐生家へ。双子の間から地下道で落とした射影機を取り戻そう。そのあとは立花家を探索。閉ざされた扉は例のごとく撮影によって開かれる。すべて開放してから2階へ向かおう。


←射影機入手まえの桐生家にも怨霊は登場する。寄り道せずに地下へと向かわないと危険。探索は、あと回し。

## 8～11 少女を追って鍵を入手

2階の樹月の部屋の扉を調べるとイベントが発生。紅い着物を着た霊を追いかけ、鈴の鍵を入手するのが目的となる。まず2階階段一廊下にある押入れを調べよう。すると紅い着物の少女との強制戦闘に突入。以降、玄関、上座敷でも同じ怨霊と強制戦闘になる。周囲を真っ暗にされたり、ワープをくり返されるとやっかいなので、FATAL FRAMEのチャンス(突進攻撃後)を逃さず撮影し、短時間で決着を!


←玄関では村人の怨霊3体も登場。扉に接近しすぎなければ出現しない。


←最初の戦闘は狭い廊下では戦わず、隣りにある広めの部屋の中央で戦おう。


↑暗闇ではサークルの反応を頼りに位置を察知。動き回って回避に専念するのも手。

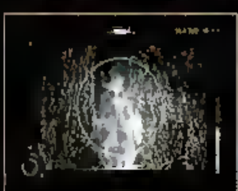
# 八ノ刻　片割レ月

いままで探索する必要のなかった、朽木や皆神墓地などにも立ち寄ることになる章。後半に出現する怨霊は姿や攻撃パターンなどは以前出現したときと同じだが、攻撃力が段違い。戦闘直前にはセーブを忘れずに!

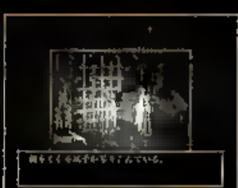
| | |
|---|---|
| 1 朽木入口を撮影 | 5 家紋風車を入手(逢坂家一階　納戸) |
| 2 祭壇を撮影(暮羽神社) | 6 家紋風車を入手(皆神墓地) |
| 3 祠を調べ、撮影(朽木) | 7 家紋風車を入手(桐生家二階　障子の間) |
| 4 地図を入手(蔵) | 8 パズルを解く(朽木) |

## 1～4 村全体を探索し、脱出の糸口を探る

朽木→神社→蔵と、移動距離は長いが戦闘が起こるのは2の神社内のみ。この戦闘も回避可能だが、倒すと念珠を落とすので戦ったほうがいい。体力、回復アイテムが少ない場合は繭をオトリに撮影するのがローリスク。


←朽木の入口を撮影し、ヒント入手。暮羽神社の祭壇へ向かう。


←朽木内部の祠で鍵を入手。撮影してヒントを得ることも忘れずに。

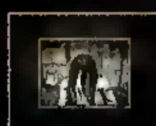

→祭壇を撮影するとさらなるヒントが。奥の檻をくぐると宮司が出現する。


→地図は撮影にて入手。零式フィルムや日記も忘れずに拾っておこう。

## 5～7 風車入手後は戦闘発生

逢坂家には箱に隠れた女、墓地には首が折れた女、桐生家には双子少女の霊が出現。墓地と桐生家は風車自体も発見しにくい。注意されたし。


←墓標とサークルの色に目を凝らし"槌原"の墓石を発見しよう。


←以前とは別人な攻撃力だ。FATAL FRAMEより霊力を溜めて強化レンズで倒すほうが安全。


→桐生家風車は廊下の少女を撮影→障子のあいだを調べると出現。

## 8 パズルを解き、地下通路を開放

4つの家紋風車をそろえたら朽木に戻りパズルを解こう。六手以内に中央の羽をまわりの羽と同じ色にそろえると、仕掛けは解除されるぞ。


←左上1回→右下3回→右上2回の順で回すと解除成功。暮羽神社へ向かおう。

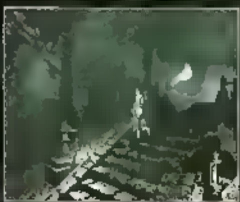
# 終ノ刻 紅い蝶

最終章にふさわしくキツイ戦闘が数多く発生する。4の戦闘前後には必ずセーブ！ 7、8は難易度フェイタル（2周目以降）のみ必要な手順。この場合は8の戦闘に備えて、4、6の戦闘でもフィルムを温存しておくこと。

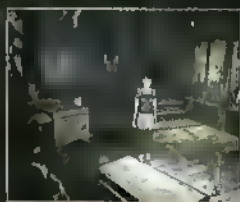
| | |
|---|---|
| 1 追ってきた怨霊と戦闘（三方路） | 5 深道を突破し、贄座へたどり着く |
| 2 黒澤家一階　仏間へと向かう | 6 楔と戦闘（贄座） |
| 3 黒澤家一階　縄の御堂へと向かう | 7 繭に近づく |
| 4 黒澤家当主と戦闘（縄の御堂） | 8 ？？？ |

## 1〜3 さらわれた繭を追う

村の出口にたどり着くまえに三方路付近でムービーが発生。繭がさらわれ、間髪入れずに戦闘となる（回避可能）。リーチの長い竿を持った村人を最初に倒すとダメージを受けにくいぞ。戦闘後は繭の足取りを追って黒澤家に向かえばいい。途中で現われる怨霊は極力無視するのがベターだ。



➡村人は無視して進むこともできる。つかまれたら"避"でダメージ回避。



➡回復アイテムの残数に不安がある場合は、黒澤家内で補充しよう。

### 繭を置いて村から脱出すると……

繭がさらわれたものの、村から脱出する道は開いている……。じつは澪ひとりで皆神村から逃げ出すことも可能なのだ。繭を置いていく気がない人も、すぐに黒澤家に向かわず、村を探索するのもアリ。取りこぼしたアイテムや終ノ刻限定の地縛霊撮影に励むのもいいだろう。



➡澪ひとりで逃げ出すこの結末にも、専用のエンディングが用意されているぞ。



⬅三方路の怨霊を除き、黒澤家以外に怨霊は出現しない。地縛霊は多数存在しているぞ。

## 4 左右後方の飛び道具を警戒

黒澤家当主の攻撃でかわしにくい人魂のような飛び道具は撮影で撃ち落とそう。FATAL FRAMEのチャンスは突進攻撃中。ワープ状態から姿を現わしたら、接近して攻撃を誘い、地道にコンボを狙っていこう。



⬅通常撮影で霊力を溜めておくのも地味ながら重要。



⬅召喚された宮司の飛び道具も撮影で消せるぞ。

## 6 撮影ミスは即死を招く

贄座で戦う楔（縄の男）は、触れられると一発で死亡。近距離でのZERO SHOTは危険。時間経過で体力が回復するので攻撃スピードも要求される。90式、零式フィルムを惜しまず投入し、短期決戦を目指せ！



➡深道の戦闘はダッシュ&装備機能"避"で突破。フィルムも温存できる。



⬅腕を振りおろす寸前がFATAL FRAMEのタイミングとなる。

## 1周だけじゃまだまだ終わらない！ クリアー後に開かれる新たな"やり込み"の世界！

本編をクリアーするとさまざまな隠し要素が解禁となるのは本シリーズのお約束。コスチュームやゲームモードの解説は次ページで行うとして、ここでは2周目以降で本編がいかに変化するかについて紹介していこう。

### 1周目クリアー以降に得られるモード／アイテム

| 名称 | 条件 | 備考 |
|---|---|---|
| 難易度"ナイトメア" | ノーマルorハードクリアー | ― |
| 難易度"フェイタル" | ナイトメアクリアー | 最高難易度 |
| ギャラリーモード | ノーマルorハードクリアー※ | 設定資料などが閲覧可能に |
| ミッションモード | ノーマルorハードクリアー | ポイントで購入 |
| サバイバルモード | ノーマルorハードクリアー | ポイントで購入 |
| ゴーストリスト | ノーマルorハードクリアー | 撮影した霊の一覧が登場 |
| 拡張ゴースト | ノーマルorハードクリアー | ゴーストリスト90パーセント以上達成で登場 |
| 射影機パーツ"感" | ノーマルorハードクリアー | 隠しレア霊が見えるように |
| 射影機パーツ"拡" | ノーマルorハードクリアー | 射影機にズーム機能が追加 |
| 強化レンズ"追" | ノーマルorハードクリアー | ヒットした霊を自動追尾 |
| 強化レンズ"封" | ハードクリアー | 霊の動きを一定時間完全停止させる |
| 強化レンズ"滅" | ナイトメアクリアー | シャッターチャンス時の攻撃力大幅アップ |
| 強化レンズ"速" | サバイバルモードクリアー | 通常撮影時の攻撃力大幅アップ |
| アイテム"セルフタイマー" | ノーマルorハードクリアー | ポイントで購入 |

※ナイトメア、フェイタルでオープンになるものもあり。

### 2周目ならではの新要素を堪能する

左の表を見てわかるとおり、ノーマル（ハード）モードをクリアーするだけで数多くのパーツが使用可能となる2周目プレイ。念珠やフィルムも購入可能なので、思いのままに射影機を強化できるぞ。地縛霊が撮影しやすくなっているのもポイント。戦闘だけにとどまらない、撮影の楽しみも広がるはずだ。



➡射影機の性能が引き継がれているので、戦闘自体は最初に比べてラク。



⬅2周目にしか撮影できない霊が各章に登場。霊リストで確認しよう。

### 難易度変更によって結末も変化!?

難易度によってエンディングが変化するのも特徴のひとつ。難易度フェイタルは最後に戦う怨霊も黒澤紗重に変更されているぞ。また、ナイトメアモードのエンディングはプレイステーション2版にはなかった結末。必見！



⬅高難易度に挑む際は下準備を忘れずに。

# Additional Featuresの購入条件&ミッション・サバイバルモードのポイントアドバイス!

やり込みプレイへのごほうび、コス・アクセサリーなどの入手条件を公開!　条件を満たしたうえ大量のポイントが必要なものも少なくないが、ミッションモードや2周目でポイントを稼ぐべし!



←大半はノーマルorハードクリアーでそろうが……。

## Additional Featuresの解放条件一覧

| 名称 | 条件 | 備考 |
|---|---|---|
| コスチュームA | ノーマルorハードクリア | 浴衣1 |
| コスチュームB | ノーマルorハードクリアー | 浴衣2 |
| コスチュームC | ハードクリアー | ミニ浴衣 |
| コスチュームD | ナイトメアクリアー | 八重/紗重カラー |
| コスチュームE | サバイバルモードSランククリアー | 深紅カラー |
| コスチュームF | ミッションモード全Sランク | 女子高生カラー |
| コスチュームG | 霊リスト100パーセント(破壊霊リスト含む) | ゴスロリ |
| コスチュームH | フェイタルクリアー | ボンテージ風 |
| コスチュームI | ノーマルorハードクリアー | 水着1 |
| コスチュームJ | ハードクリアー | 影牢・面殿灯風　ポイントで購入 |
| コスチュームK | ミッションモード全クリア | DDA風　ポイントで購入 |
| コスチュームL | ナイトメアクリアー | 水着2　ポイントで購入 |
| コスチュームM | フェイタルクリアー | 水着3　ポイントで購入 |
| コスチュームN | サバイバルモードクリア | 水着4　ポイントで購入 |
| アクセサリーA(澪) | ノーマルorハードクリアー | メガネ |
| アクセサリーA(繭) | ノーマルorハードクリアー | メガネ |
| アクセサリーB(澪) | ノーマルorハードクリアー | サンバイザー　ポイントで購入 |
| アクセサリーB(繭) | ノーマルorハードクリアー | 麦わら帽子　ポイントで購入 |
| アクセサリーC(澪) | ノーマルorハードクリアー | 三角帽子　ポイントで購入 |
| アクセサリーC(繭) | ノーマルorハードクリアー | パンプキンヘッド　ポイントで購入 |
| アクセサリーD(澪) | ノーマルorハードクリアー | お面　ポイントで購入 |
| アクセサリーD(繭) | ノーマルorハードクリアー | お面　ポイントで購入 |
| アクセサリーE(澪) | ノーマルorハードクリアー | ねじりハチマキ　ポイントで購入 |
| アクセサリーE(繭) | ノーマルorハードクリアー | 兜　ポイントで購入 |
| 設定画 | ナイトメアクリアー | —— |
| イメージ画 | ノーマルorハードクリアー | |
| プロモーション画 | ノーマルorハードクリアー | —— |
| 設定画追加分 | ナイトメアクリアー | ポイントで購入 |
| イメージ画追加分 | ノーマルorハードクリアー | ポイントで購入 |
| プロモーション画追加分 | ノーマルorハードクリアー | ポイントで購入 |
| プロモーションムービー1 | ノーマルorハードクリアー | E3ver |
| プロモーションムービー2 | ノーマルorハードクリアー | ボーカルver |
| プロモーションムービー3 | ノーマルorハードクリアー | オフボーカルver |
| EDムービー1 | ノーマルorハードクリアー | 紅い蝶 |
| EDムービー2 | フェイタルクリアー | 盛 |
| EDムービー3 | ナイトメアクリアー | 約束 |
| EDムービー4 | ノーマルorハードクリアー | マヨイガ　ポイントで購入 |

## ポイント稼ぎに最適! ミッションモード

難度は高いがプレイ時間が短く、ポイント稼ぎにはうってつけのミッションモード。下表を参考に、ポイントを荒稼ぎしてもらいたい。

### ベストショット(BS)

高ポイントを叩き出すのは1回(枚)だけでいい。よって複数怨霊が出現した場合は1体を無傷で残し、ジャマな怨霊を排除。最後の1体に狙いをしぼり、強化レンズを併用したコンボを決めると成功しやすいぞ。

### クリアタイム(CT)

当然ながらミッション終了までのタイムが最優先事項。開幕からコンボを狙うのでなく、通常撮影で霊力を溜め、強化レンズでコンボを狙うのがコツ。シャッターチャンス以外での行動が明暗を分けることが多い。

### トータルポイント(TP)

基本的な指針はベストショットと同じだが、より意識して狙いたいのがDOUBLE(TRIPPLE)など、複数を巻きこんだショット。敵の動きが一定でないことが多いため安定しないが、ポイント自体は伸びやすい。

### 各ミッションのSランク達成の目安と成功のためのコツ

| No | 種類 | Sランク目安 | 解説 |
|---|---|---|---|
| 01 | BS | 8000pts | まずは1体を集中攻撃して倒す。残ったほうに3HITコンボを決め、ポイントゲット。コンボは"滅"か"零"でシメ。 |
| 02 | CT | 0:25 | 通常撮影1回で霊力をひとつ溜めてからコンボで倒す。3HIT目で"零"を使うのがコツ。ポイント稼ぎ向き。 |
| 03 | BS | 5000pts | シャッターチャンスで1回撮影。すると怨霊が移動し始めるので、橋の下からすり抜けてくるところでコンボを決める。 |
| 04 | TP | 30000pts | 通常撮影で霊力をふたつ溜める→宮司にコンボ(最後は"零")を決めるをくり返す。死にやすい点に注意。 |
| 05 | BS | 8000pts | 1体を無傷で残し、3HITコンボを狙う。壁から離れた間合いで撮影しないとコンボが最後までつながらないぞ。 |
| 06 | CT | 1:12 | 零式フィルム1枚ずつで子どもの霊を撮影し、各個撃破。難度が高く運も絡むため、ポイント稼ぎには不向きだ。 |
| 07 | BS | 8000pts | 斧を持った霊、ワープする霊を最初に倒す。残った2体を溜まった霊力を使いコンボで倒す。DOUBLE KILLがベスト。 |
| 08 | BS | 8000pts | まずは1体を14式で倒し、残りの怨霊を狭まった場所へ誘導、DOUBLE KILLで倒す。"滅"が欲しいところ。 |
| 09 | CT | 0:45 | 画面左側まで突き進み、零式フィルムで3体を瞬殺、残った右端の霊はセオリーどおりコンボで倒す。 |
| 10 | TP | 33000pts | 零式フィルム装填時の"零"or"滅"のFATAL FRAMEで、ポイントを稼ぐ。コンボを狙いすぎると澪が死ぬことも。 |
| 11 | CT | 4:00 | 1体目(奇数)は14式→零式で撮影。2体目は(偶数)14式→強化レンズ"零"で倒す。霊力の溜まり具合で臨機応変に。 |
| 12 | CT | 1:00 | 通常撮影ですばやく霊力を溜め、零式フィルムにチェンジ。シャッターチャンスを待ち、強化レンズ"零"で撮影。 |
| 13 | BS | 1500pts | 反射神経がすべて。ろうそくのやや右下に射影機を合わせておくと瞬時にサークルを合わせやすく、ポイントアップ。 |
| 14 | BS | 8000pts | ミッション01と同じ内容だが、死にやすい。極力動き回って攻撃を回避。少しでも壁から離れるよう動こう。 |
| 15 | TP | 20000pts | 双子人形の霊をまず"刻"を使ったコンボで倒し、残った霊に"零"、"滅"がらみのコンボを狙っていくべし。 |
| 16 | BS | 3300pts | 3体の霊を1ヵ所に引きつけ、TRIPPLE SHOTを狙う。1発食らうと即死。つかみ攻撃は"避"で切り抜けろ! |
| 17 | TP | 30000pts | 男の霊はDOUBLE SHOT(KILL)で始末、霊力が溜まった状態で残る女の霊に"零"or"滅"でのコンボを決める。 |
| 18 | CT | 1:45 | 首が折れた女は14式での3HITコンボ。ほかの霊は零式フィルムで一撃。死にぞこないには14式でトドメ! |
| 19 | BS | 8000pts | 視界が最大のライバル。サークルの光で霊を察知し、FATAL FRAMEor"零"がらみのコンボで撮影。 |
| 20 | BS | 8000pts | 1体目で霊力を溜め、2体目で強化レンズ併用のコンボを狙う。2体目で失敗しても3体目でまたコンボが狙えるぞ。 |
| 21 | CT | 1:20 | 零式フィルムで確実に1枚ずつで倒し、最後の1体は14式フィルムのコンボで倒す。"滅"があればラク。 |
| 22 | CT | 1:20 | 通路上の敵と瞬に近づいてきたときのみシャッターチャンスで撮影し、のけぞらせる。捕まったらボタン連打! |
| 23 | TP | 80000pts | 16体の霊が登場。ひたすら撮影→霊力が溜まったら零式フィルムでのコンボで稼ぐ。もっとも稼げるミッション。 |
| 24 | CT | 2:30 | 基本は本編と同じ。部屋の中心に移動し、通常撮影→攻撃を引きつけコンボを決めるのくり返し。 |
| 25 | CT | 5:00 | 楔を撮影し、黒澤紗重と分断。紗重のFATAL FRAMEのタイミング(突進攻撃の3回目)をひたすら撮影! |

## "普通"に飽きた人へサバイバルモード

生還には十分なアイテム、射影機強化の下準備に大量のポイントが必要。ふつうの難易度では物足りない猛者のためのモードだ。

### まずは進行ルートを知る

御園東から、桐生家→立花家→黒澤家→贄座へと進んでいく。進めるルートは若干違うが、サバイバルモード挑戦まえに、本編で同じ場所を歩いておくといい。怨霊の攻撃パターンなどはサバイバルモードで予習するのが○。



←本編では微妙な性能の"封"、"遅"が使える。



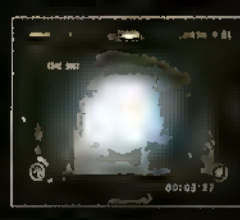
←鏡石はルートから離れた部屋にあること多し。

### 各種怨霊への対処法

戦闘を最小限に抑えるために装備機能"避"でのつかみ攻撃無効化をマスターしておくこと。またつかみ攻撃のない宮司などはすり抜けてかわしていくのも有効。戦闘時はチクチク遠距離からの撮影で攻撃していくのが基本だ。



←忌人の4連続攻撃は、事実上即死攻撃だ。



←90式、零式フィルムで遠距離から攻撃しよう。

やり込みコンテスト締切直前最終講座!

# HITMAN CONTRACTS ヒットマン：コントラクト

ターゲット個々の暗殺方法に、無数のパターンやルートが存在する本作。自分だけの攻略パターン捜しを楽しみつつ、やり込みコンテストの賞金ゲットを狙おう!

SPEC adventure

| | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | ヒットマン：コントラクト | ジャンル | スニーキング・アクション・アドベンチャー |
| 発売元 | アイドス | 開発元 | IO Interactive |
| 発売日 | 発売中(2004年10月14日) | 価格 | 6090円(税込) |
| | | プレイ人数 | 1人 |
| ライブ | 非対応 | 対象年齢 | 18歳以上推奨 |
| セーブ | 32ブロック | 付属品 | 攻略小冊子「完全暗殺マニュアル」同梱 |

## ポイントを絞ってプレイすればまだコンテスト入賞は狙える!!

締切迫る、本作のやり込みコンテスト。ソフト発売から2ヵ月以上が経ち、かなりの好記録を出している人も多いことだろう。だが、初心者や記録が伸び悩んでいる人も、諦めるのはまだ早い。賞金枠は計30名分もあるうえに、Xbox版ユーザーだけの賞まで用意されているのだ。この記事を参考にプレイに励めば、まだまだ賞金ゲットのチャンスはあるぞ!

### A：サイレントアサシンコンテスト(タイムアタック)

"敵"をふたり以上殺害したり、銃弾を3発以上命中させると、サイレントアサシン取得は不可となる。だが"ターゲット"に対しては、銃をいくら使ってもオーケーなのだ。絞殺や狙撃など、最速の暗殺方法を捜そう。

#### 入賞への近道1 さまざまな服装や所持武器を試そう

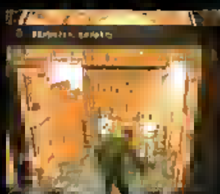
マップ上には、通常は行く必要のない部屋や建物も多数あるが、すべて一度は覗いてみよう。敵に見つかって入れない場所も、変装すれば通れることも多い、服装と武器の組み合わせによって、変装がバレるかどうかの条件が変わる点も利用しよう。



←周囲の敵と同じ服装なら、接近し過ぎず、不審な行動をしない限りバレないことが多い。

#### 入賞への近道2 任務達成までの最短ルートを確認しよう

より早くターゲットがいる場所に到達できれば、より早い記録が出せるのは自明の理。まずは敵を気にせず、最短ルートを走ってみよう。そのあと、サイレントアサシン獲得を狙ううえで障害となる場所への対処法を、ひとつずつ解決していくのだ。



←敵に正体がバレてしまい移動できないときは、変装や回り道、入り口の変更などを検討しよう。

#### 入賞への近道3 "最良"の脱出経路を考える

ミッションによっては、脱出ポイント(EXIT)が複数ある場合もある。たとえばクルマで脱出する場合、その鍵を入手しなくてはならないことも多いが、鍵が離れた場所にあるときは要注意。時間のロスを避け、歩いて脱出できないか考えてみよう。



←鍵が必要ないクルマも存在する。近く、ではなく、早く脱出できるルートを探すのだ。

### B：クレイジーアサシンコンテスト(自由課題)

要は、開発者や審査員を驚かせれば勝ち。ほかのプレイヤーが思いつかないようなプレイ、思いついても、ふつうは実行しないようなプレイを狙おう。時間のない人でも、アイデア次第で十分入賞に手が届くはず!

#### たとえば1 武器制限系：肉用フックで敵全滅(MISSION 2)

マップに配備されている敵の全滅。これは武器を持ち込んだり、拾ったりすれば容易なこと。そこで、使う武器に制限をつけて挑戦してみよう。敵の死体をきちんと隠して見つからないようにし、警備のレベルを上げないことが成功のポイントになるぞ。



←ちなみに、まったく見つからずに敵を全滅させてクリアーすると、新しい称号を獲得できる。

#### たとえば2 移動制限系：視点移動なしでクリアー

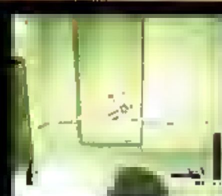
デフォルトの設定では、右スティックの用途は"視点の移動"。バックや横歩きになることも多いが、果たして左スティックのみで目的地へたどり着けるか? ターゲットをどのタイミングでどこから狙うか、などが最大の悩みどころに……。



←敵の巡回ルートを完璧に覚えていないと、敷地内をまともに移動することさえできない。

#### たとえば3 トリック系：ミニガンで骸を飛ばす

MISSION 1で入手できる"ミニガン"で敵を攻撃すると、ターゲットが吹き飛ぶ。これを利用して、敵を壁に押しつける感覚でミニガンで攻撃し続け、骸が浮いているような状態をキープ。うまく狙いを定めれば、かなり高い場所まで押し上げたりも!



←高い壁がある場所を選んで挑戦。ターゲットの脚あたりを狙うと浮かせやすいようだ。

### やり込みコンテスト応募締切間近!

最後に、タイムアタックに励んでいるプレイヤーのために、本誌編集部の攻略担当ライターの記録を再度掲載しておこう。まずは、これを超えることを目標にして、年末年始の連休などでラストスパートをかけてほしい。健闘を祈る!

サイレントアサシン獲得タイム(編集部暫定記録)

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| MISSION 1 | 悲しみの終焉、苦悩の始まり | 1:27 | MISSION 7 | 取引のルール | 3:44 |
| MISSION 2 | 狂乱と暗殺と | 2:30 | MISSION 8 | 九龍の抗争 | 1:34 |
| MISSION 3 | 極寒の中で | 8:06 | MISSION 9 | 抗争激化 | 3:44 |
| MISSION 4 | 殺しを愉しむ者に制裁を | 3:21 | MISSION 10 | 中華料理店での虐殺 | 2:33 |
| MISSION 5 | ロッテルダム、降るのは雨と血と | 3:20 | MISSION 11 | 潜入と暗殺 | 2:19 |
| MISSION 6 | 核という名の緊張 | 3:26 | FINAL MISSION | 狩る者、狩られる者 | 1:32 |

### 「ヒットマン：コントラクト」やり込みコンテスト情報

**選考基準**

**A.サイレントアサシンコンテスト**
すべての面でサイレントアサシンの称号を得てクリアーしたときの総合クリアータイムを競います。
※全ステージのプレイ映像と総合スコア画面が収録されているビデオを送付。

**B.クレイジーアサシンコンテスト**
課題は自由。誰も気づかない攻略方法や、単純に見た目がおもしろい映像など、すべて自由です。
※やり込みやテーマプレイが映像としてわかる部分を収録したビデオを送付。

**賞品**

●やり込み大賞
やり込み大賞──賞金10万円(商品券)
やり込み優秀賞──賞金5万円(商品券)

●特別賞(受賞から漏れた方の中から、抽選で決定)
アイドス賞──賞金1万円×10名(抽選者:アイドス)
Xbox特別賞──賞金1万円×10名(抽選者:マイクロソフト)

※A、B各カテゴリー:大賞各3名(計6名)、優秀賞各2名(計4名)

詳しい応募要項は http://www.eidos.co.jp/ まで

応募締切は 2005年1月16日 ※当日到着分有効

エックス攻略

# L.A.に潜む巨悪の正体が明かに

トゥルー・クライム

# TRUE CRIME STREETS OF LA™

**BADルートとAVERAGEルートのエンディングで、スッキリしないもどかしさを感じた人も、真のエンディングを拝んで解消！**



SPEC action
- トゥルー・クライム:ストリート オブ エルエー
- アクション
- カプコン
- Activision, Luxoflux
- 発売中（10月28日発売）
- 7140円［税込］
- 5.1ch
- 1人
- 非対応
- 18歳以上
- 19ブロック
- ドルビープロロジックII対応、サウンドトラック・カスタム対応

## GOODルートでラストエピソードへ

マルチに進展してきた物語も、ついに残すところあと1エピソードのみ。黒幕との戦いに決着をつけて、真の結末になだれ込め！　ちなみにGOODルートがまだ出現せずにお困りの人、出しかたは表の解説のとおり。

## 全体フローチャート

エピソードI TRIAD VIOLENCE → エピソードII MEAN STREETS → エピソードIII INTERNATIONAL TIES

GOODルート: エピソードIV RUSSIAN FACE-OFF → エピソードV THE RESCUE → エピソードVI HOUSE OF WU → エピソードVII FINDING ROCKY → エピソードVIII RETRIBUTION

BADルート: エピソードIV CON GIRLS → エピソードV HIGH-RISE TERROR

AVERAGEルート: エピソードVI RAMPAGE → エピソードVII BLOOD MONEY

エピソードVのルート分岐：それまでの全ミッションを100パーセントクリアーし、モラルカウントがゼロ以上であればGOODルートが出現。

# GOOD ROUTE

父と親交の深かった警官ラファティーと、ロッキーのつながりを発見したニックは、ロッキーの女ジルのあとを追う。

## EPISODE VIII GOOD RETRIBUTION

ジルの追跡では罠にかかることとなるが、ロッキーのもとへたどり着いてその口から真相を引きずり出すことに成功。孤立無援と思いきや、意外な人物の加勢でピンチを切り抜けることに。最終章の物語を堪能しよう。

### エピソードVIII（GOOD）／ミッションフロー

- ミッション1 THE GIRLFRIEND ANGLE 尾行
- ミッション2 BACK TO THE GULAG 目的
- ミッション3 ROCKY'S TRAP 格闘
- ミッション3(SUB) CHOPPER AMBUSSH 逃亡
- ミッション4 DRIVING TO THE AIRPORT 逃亡
- ミッション5 HANGAR SHOWDOWN 銃撃
- ミッション6 JETTING AWAY 銃撃
- ？？？
- BAD ENDING

※1…ジルに気づかれたあと、投降させた場合／※2…ジルのクルマを見失った場合
※➡はミッションクリアールート　➡はミッション失敗ルート

## MISSON 1 THE GIRLFRIEND ANGLE 尾行

### ロッキーの女のあとを追え

ロッキーの女、ジルを発見して追跡ミッション。距離が離れすぎると失敗、接近しすぎてハテナマークが5つ点灯すると気づかれ、ジルが逃走して失敗となる。成功させるには、距離が縮まりやすい曲がり角の手前で必ずスピードを落とすこと。

⬇相手が角を曲がったら焦らずスピードを緩めるように。気づかれては元も子もない！



## MISSON 4 DRIVING TO THE AIRPORT 逃亡

### ヘリから無事に逃げ切れ

ヘリに銃撃を受けながらの逃走。道が封鎖されて高速を下りられないが、ハイウェイ110号から10号に交わるあたりまで走り続ければ自滅してくれる。



⬅クルマのダメージを減らすべく、スピードを上げてひたすら直進！

## MISSON 5 HANGAR SHOWDOWN 銃撃

### 謎の特殊部隊を倒せ

ロッキーから真相を聞かされたあと、倉庫で特殊部隊を相手に銃撃戦となる。まず目の前の敵を倒し、武器を拾って奥へと進んでいく。ここは、遠方の高い足場から狙ってくる敵が多く、その場合は積極的に狙撃モードで狙えば安全。体力回復剤が2ヵ所にあるのも見逃さないように。

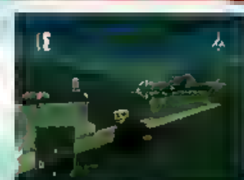


⬆遠方の敵はなかなか倒れないが、不用意に近づくと危険。狙撃モードで狙い撃とう。

## MISSON 6 JETTING AWAY 銃撃

### ロッキーの自家用機を壊せ

飛行機は滑走路を1周半回って、中央の大きな滑走路から飛び立つので、それまでが勝負。最後の直線を走り始めると、指をくわえて離陸を見守るしかないぞ。後方から撃つだけではダメージが十分与えられないので、横につけて併走しながら撃ち込む。写真を参考に、スタート直後にショートカットで横に張り付け。



⬅開始直後、ここをショートカットして機体の横に張り付く。



➡接近して撃ち込むのだが、機体に敷かれると大ダメージ！

# ブリンクス2:バトル・オブ・タイム&スペース
BLiNX 2 BATTLE OF TIME & SPACE

## ラウンド3を徹底攻略! 海賊のオタカラとは!?

前号に引き続き、ゲーム中盤"船の墓場"を隅々まで攻略していくぞ。これさえ読めばクリアーはもちろん、ヒミツのメダル集めも完璧! お得なミニ情報もお見逃しなく!

SPEC / action

| | |
|---|---|
| ブリンクス2:バトル・オブ・タイム&スペース | アクション |
| マイクロソフト | アートゥーン |
| 発売中（2004年11月18日） | 5040円［税込］ |
| HDTV(D2)、5.1ch | |
| 非対応 | 全年齢 |
| 12ブロック | ― |

## つるつる滑る足場に気をつけながら探索しよう!

ラウンド3の舞台である"船の墓場"は、足場全体がつるつる滑る。うっかり極寒の海に落ちないよう、慎重な操作を心がけていこう。新登場のワナ"タイムスフィア"は、"一時停止"中に攻撃すると解除できる。ラウンド2をクリアーすると体力の最大値を増やす"奇跡のスムージー"がショップで購入可能になるので、冒険まえにパワーアップさせておこう。



➡水色の球体がタイムスフィア。一時停止中に攻撃!



➡奇跡のスムージーを買って体力を増やしておこう。




### タムタム団モード ROUND3 船の墓場

MISSION

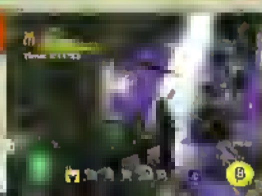
- 戦車を探し出し、戦車を覆う氷を取り除け!
- キャタピラパーツをふたつ見つけて戦車に組み込め!
- パーツを戦車に組み込み、完成させろ!
- 戦車でボスを倒せ!

ラウンド2クリアー後、ランク試験に合格するとラウンド3へのゲートが開く。ガイコツの'スケルトンロック'は、2回攻撃しないとダメージを与えられない。お金に余裕があれば、弾数の多い武器を買っていこう。

### 難関ポイント重点攻略

#### 1 2 3 氷を溶かせ!

火炎放射器で1の氷を溶かすと、ショートカットが可能になる。2からジャンプして3のメダルを取ったあと、ラクに戻れるようになるぞ。



➡ロープをつたって先へ。



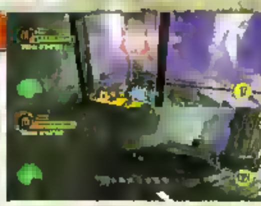
➡道をふさいでいる巨大な氷を火炎放射器で溶かし、新たな道を切り開くのだ。



➡木箱がある場所からジャンプすると、メダルを入手できるぞ。

#### 4 メダルはふたりでゲットしよう

4のメダルはふたりで協力してゲットしよう。片方がレバーに乗り、そのあともうひとりが横のスイッチを踏むとレバーが上昇するので、ジャンプしてメダルをゲットするのだ。



➡レバーの上空にメダルがある。

#### 5 振り向いたスキにダッシュ!

ガードスイーパーが横を向いたスキに、左の木箱へジャンプすると簡単に突破できる。戻るときは、照明を消してガードの横を堂々と通過しよう!



➡この木箱へジャンプ!

### BOSS 遠距離から戦車で攻撃せよ!

ボスの'ツンドラゴン'は、攻撃を受けないよう、つねに戦車で移動しながら戦っていこう。戦車は上方向に攻撃できないので、できるだけ離れて戦ったほうが有利だぞ。ボスの4つの首を破壊すると、体内から緑色のコアが出現し、これを攻撃するとダメージを与えられる。なお、ステージにある氷柱は、戦車で体当たりして壊すとアイテムが出現することがある。戦車の弾がなくなったら利用しよう。



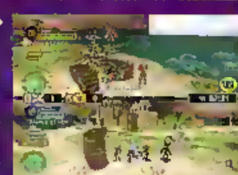
⬅これくらい離れて戦うと攻撃を避けやすい。



➡氷柱を破壊するると弾丸などのアイテムが出現。

#### クリアー後は戦車が使用可能に!

このラウンドをクリアーすると、なんとVs.モードで戦車が使用可能になる。クリアー後のセーブデータを読み込み、"チームセッティング"の"戦車セレクト"で選択すると出現するぞ。



➡Vs.モードでタムタム団を選ぶと、戦車を使ってバトルも可能!

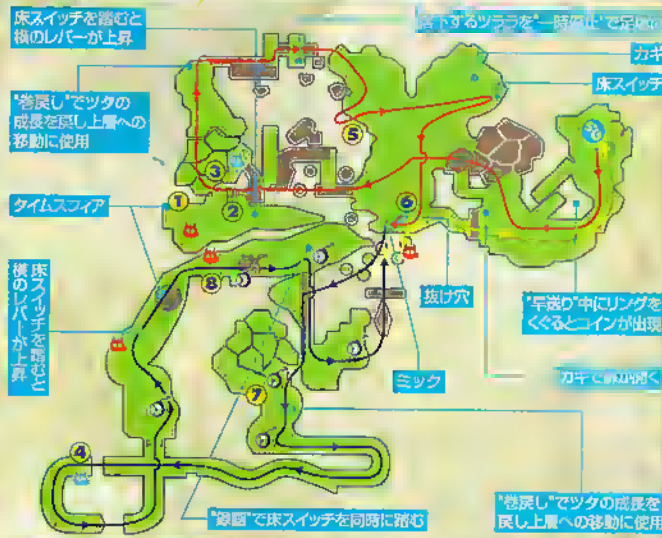
タイムスイーパーモード ROUND3

# 船の墓場

MISSION

| 抜け穴を捜すか、扉のカギを手に入れてミックのもとにたどり着き、救出せよ！ | 制限時間内にタムタム団を追いかけるか、時限ばくだんを6つ解除して、水没するまえに水路へ向かえ！ | タムタム団を倒せ！ |
|---|---|---|

タムタム団モードのラウンド3クリアー後、ランク試験に合格すると進めるようになる。耐久力の高いモンスターが登場するので、威力のあるレベル2以上の掃除機を購入しておくとラクだ。ステージ中のツタは、"巻戻し"で成長を戻すと掃除機で吸い込めるようになり、上層へ移動できるぞ。




## 難関ポイント重点攻略

### ①② 2段ジャンプで船の上層へ

1のタイムスフィアを解除すると、船の内部に突入できる。3階へ行くには、2の位置から助走をつけて2段ジャンプすれば、ギリギリ届くはずだ。難しければ、"早送り"を併用してチャレンジしてみよう。3階にはヒミツのメダルが隠されているぞ。



➡手すりがない部分に向かって大きくジャンプ！

### ③④ 2Pモード専用メダルをゲット

2Pモード時のみ、3と4の場所に黄色いリングがペアで登場する。"早送り"使用中に、ふたつのリングを同時にくぐれば、隠されたヒミツのメダルが登場する仕組みなのだ。



➡ひとつずつ担当して同時にくぐれ。

### ⑤⑥ 海賊の仕掛けを攻略

海賊の仕掛けは、すべてのフタの上に乗ってフタを開ければよい。5の仕掛けを攻略すると、6の抜け穴が開くぞ。ちなみに、最初に登場する仕掛けはヒントを教えてくれるだけなので、攻略しなくてもオーケーだ。



➡仕掛けは端に移動すると傾く。落ちないように気をつけながらフタを開けよう。

### ⑦ 時限ばくだんを解除せよ！

制限時間を経過すると"時限ばくだん"が爆発し、水位が上昇して先へ進めなくなる。タムタム団を追いかけてクリアーする場合でも、"時限ばくだん"はこまめに解除していこう。



➡解除すると制限時間が延びるぞ。

### ⑧ タムタム砲台は壊さずに！

ここのタムタム砲台は破壊せず、後ろからタムタム団を殴って倒そう。残った砲台を足場として利用すれば、桟の段差へ簡単に飛び乗れるからだ。段差の上にはヒミツのメダルがあるぞ。



➡砲台を足場とし、メダルをゲット！

## チームバトル 高所にいるヤツを見逃すな！

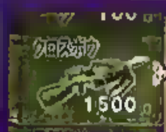
基本的な戦いかたは、いままでのチームバトルと同じ。やや遠目から各個撃破していこう。タムタム団の一部は上層の足場をウロウロしているので、ステージの周囲にある抜け道から上層へ上り、そこから攻撃するとよい。



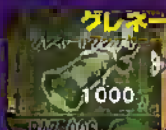
⬆タムタム団を捜すのがまず重要。

### チームバトルはこの武器を使え！

ここでは、チームバトルで役立つ威力の高い武器を紹介。対戦フィールドで優先的に確保していこう。



**クロスボウ**
一撃で相手を倒せるナイスな武器。弾数が少ないのがネック。



**グレネードランチャー**
周囲にもダメージを与えられるばくだんを発射。やや弾速が遅い。



**BAZ・006**
こちらも着弾時に爆発。巻き込まれないよう遠距離で使おう。

## コインをためまくるお得なミニ情報！

本作のお金であるコインは、ちょっと工夫するだけで簡単に集められる。ここで紹介する情報をもとにコインを集めてチームの仲間をパワーアップさせれば、冒険がぐっとラクになるぞ。



➡アイテムを大量に持ち帰るだけでも、そこそこの金額に。

### 1.時間操作を持ち帰ろう

"時間操作"のストックは、ミッション終了時にひとつ100Gで換金される。コインを一気に増やしたいときにオススメのテクニックだ。



➡ラウンド1のボスなど、結晶が無限に出る場所で試そう。

### 2.スロットで一攫千金！

ラウンド2のスロットでは、王冠かゴールドの絵柄を揃えるとコインが降ってくる。息抜きも兼ねてコインを集めるには最適かも？



➡"スロー"を使うとリールの回転が遅くなり、狙いやすい。

### 3.まとめて買えば割引価格！

ショップでは、アイテムを5つ以上まとめて買うと割引される。高額アイテムを買うときは、安いアイテムとセットで買うとお得！



➡5つ以上買うと、合計金額から1割引してくれるのだ。

スタート&ゴール　スタート　ゴール　ネコメダル　2Pモード専用ネコメダル　ブタメダル　時限ばくだん　大砲　キャタピラパーツ
各MISSIONのオススメルート：MISSION1　MISSION2　MISSION3

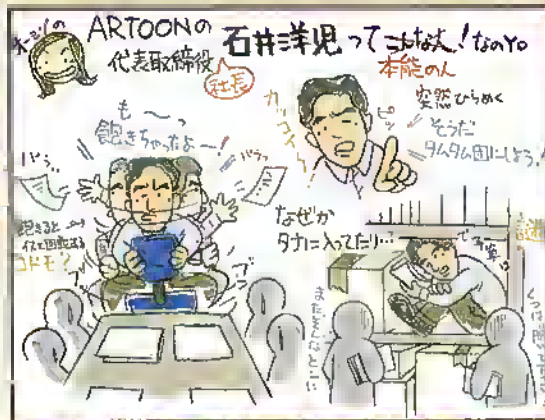


月刊 MONTHLY BLINX TIMES 略して ブリ通

# ブリンクス通信 最終回

## 『ブリンクス』とアクションゲームLOVEなページ

アクションゲームLOVEをテーマに、半年間に渡ってお届けしてきた"ブリ通"も、残念なことに今回が最終回。そこでふだんとはちょっと趣旨を変えて、松本、大島両氏に「アクションゲームって？」という、ちょっとした難問を投げかけて見ました。そんな試練(?)にも、熱く、真剣に答えてくれるおふたりの"LOVE"を、誌面から感じ取ってもらえれば幸いです。




**Omizo Presents 今月のアートゥーン**

最後のイジられ役は、なんとビックリ、アートゥーン代表取締役の石井洋児氏。個性あふれるスタッフを束ねるトップは……誰よりも個性的!?

## ダブルディレクターが語る アクションゲームの魂

今月のテーマ 「アクションゲーム」って？

### 好きだからこそこだわるアクションゲームへの想い

——作り手であるおふたりがアクションゲームに対して抱いている想いとは、どんなものなんでしょう？

**松本**　やっぱりね、アクションゲームってます、"画面の中の何かを動かすこと"が楽しいんだと思うんですよ。そこに目的などが加わることで、よりわかりやすく、誰もが楽しめるものになる。もちろん、自分がアクションゲーム好きだから作っているってこともありますけどね。

**大島**　子供のころ見た、テレビで戦うヒーローの姿を投影しているような気もします。画面に見えているキャラクターをコントローラーで思い通りに動かせる醍醐味。もし自分なりのこだわりがあるとしたら、"何か変わったゲームを作りたい"ということです。僕は、遊んだゲームが気に入らなかった場合でもラッキーと思うんです。おもしろいゲームを見つけたらもっとラッキーなんですが（笑）、当たり障りのないゲームこそ時間がもったいない。そういった日常の蓄積を、自分の作るゲームのアイデアに反映している部分もあると思います。

### シンプルで幅広く そして新たな姿へと

——そのアイデアとは、たとえば『ブリンクス』でいうところの"時間操作"のようなものですか？

**松本**　そうですね。プレイヤーの操作を記憶できる。だったら、時間の巻き戻しとかもできたら楽しいだろう……というのが出発点。それをアクションゲームに乗っけようということで、『ブリンクス』は形作られていきました。時間操作のアイデアって、たぶんアクションゲームじゃなくても使えたと思うんですよ。でもこうなったのは、僕たちがアクションゲームを作る人間だったから(笑)。アクションゲームって、いろいろな遊びの要素を盛り込んでも、統一された操作性を保てますよね。だからこそ、自分たちも飽きずに作り続けていけるし、プレイヤーが遊んでいても飽きることにないものにできればいいなと思っています。

——そう考えると、アクションゲームの定義って難しいですね。

**松本**　僕の中ではひとつだけです。ジャンプボタン。ジャンプボタンがあればアクションゲーム、なければアドベンチャーゲーム。

**大島**　僕もほぼ同じ意見ですね。現在だと、三人称視点で、プレイヤーキャラクターがピョンピョン飛び移るゲーム（笑）。ただ、その枠はなくなりつつあるとも思うんです。事実、『ブリンクス2』でも一人称視点を導入しています。ある意味、いいものをドンドン取り込んで進化していけるのが、アクションゲームの魅力なんじゃないでしょうか。

**松本**　新しいものに挑戦していくスタンスは、今後も続けますよ。



え・大島直人







## 石井氏が語る 我がココロのアクションゲーム

このコーナーのトリを務めるのは、冒頭のマンガでもご登場の石井社長。セガ在籍時代から数々の名作を世に送り出した氏の心に残るのは、コメディ・タッチのドロボウゲーム。「演出、キャラクター、音楽と、すべてがセンスよくまとまったゲームということで、すごく思い出深いんですよ。3DのCGが一般的になるまえの時代の作品なんですけど、デザイナーが膨大な動きのパターンをドット絵で表現していたことを覚えています。

コメディ的な要素があちこちに盛り込まれているのもいいですよね。カブリものをしていると警官が気がつかなかったり、デッキブラシを踏んづけて額を打ったりとか、ちょっとおバカ(笑)。プレイしながら思わず笑っちゃった当時を思い出すと「また作ろうかな」なんてことも考えちゃいますね(笑)」。



**ボナンザブラザーズ**

アーケードなど
セガ／1990年登場
(※写真は「SEGA AGES 2500」版)

## ウチのブリンクス見てください！ 筆：原田画伯

最終回はプチ豪華に2本立て。かたや真剣な横顔のブリちゃん、かたやお勤め済んで一時停止中のCEO。どちらもいい味出してます。



企画部 大塚




企画部 仲田ミル

**アートゥーン はみ出し取材記**

最終回ということで、取材終了後は少し感慨深げな両ディレクター。とはいえ「つぎに向けて吸収してきます。いろいろ見て遊んで」と口をそろえて発言。まだ見ぬ新作の完成に向かって歩み出すことを約束してくれた。この世にアクションゲームがある限り、'LOVE'の種は尽きないのです。それじゃあまたどこかで～!!

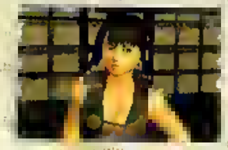
**このページの登場キャスト**

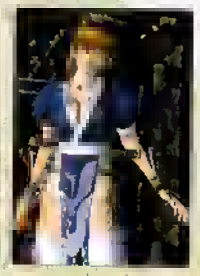
- ディレクター：大島直人　見かけはダンディなれど心は少年!?
- ディレクター：松本卓也　お話好きの感覚派プログラマー。
- アートディレクター：原田正道　おヒゲの敏腕デザイナー。子煩悩。
- アートディレクター：大瀧範子　ブリちゃんらの生みの親。紅一点。

**アートゥーンってこんな会社**　1999年に設立。モットーは"冒険心を持ったソフト開発"。代表作は『ブリンクス・ザ・タイムスイーパー』(Xbox)、『ピノビィーの大冒険』(GBA)ほか。



DEAD OR ALIVE Ultimate
—Official Guide—





**Point 1**

## グラビア満載!!

大判のグラビアを満載してお届けする。世界最高峰の美しさを誇る本作のグラフィックを堪能せよ。

**Point 2**

## デフォルトキャラを完全攻略!!

12人のキャラクターを完全攻略。オンライン対戦で使えるテクからCPU攻略まで充実。

**Point 3**

## もちろん『DOA 1』も攻略

「DOAU」は「DOA2」と「DOA1」のカップリング作。もちろん「1」の攻略も満載だ!

**Point 4**

## クリアケース付きの豪華装丁

透明クリアケース&ちょっと大きめなB5サイズでお届け。表紙はあやねだ。

**好評発売中** 1890円[税込]

# ファミ通Xbox責任編集の攻略本&関連書籍






**発売日未定** 価格未定

## 世界の優良蔵出しソフトをとくと味わえ!!

# ワーコレGARAGE ガレージ

ワーコレタイトル、怒濤の2ヵ月連続リリース!って言うと聞こえがいいよね。

**What'sワーコレ**
正式名称W[illegible]o[illegible]ection。[illegible]ゲームをセレクトし、一律低価格で国内リリースするシリーズ。ゲーム内容は[illegible]のままだが、説明書のみ日本語化。

## 超有名な"あの御方たち"が英語でまくしたてながらやってくる!!

### ROCKY LEGENDS

| | | | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | スポーツ(ボクシング) | | |
| 発売元 | Ubisoft[販売元:マイクロソフト] | | |
| 開発元 | Venom | | |
| 発売日 | 2005年1月27日発売予定 | | |
| システム対応 | HDTV(D2)、5.1ch | | |
| プレイ人数 | 最大2人 | 価格 | 5040円[税込予価] |
| Xbox Live | 非対応 | 対象年齢 | 15歳以上対象 |

映画の名シーンが贅沢に使われたムービー映像、実際の俳優に似た声でしゃべるキャラたち、勝負が決まりそうになると流れる「Going The Distance」のイントロ……などなど、ファン感涙の要素に満ちた本作。でも、けっきょくそれだけなんじゃないの? と思うかもしれないが、意外にも"ボクシング+αのゲームソフト"として手堅くまとまっているのだ。今回は、試合関連のシステムを重点的に紹介するぞ。




↑映画でおなじみのステージも多数登場。当然、空き缶が飛んできたりもします。

### X-MEN LEGENDS

| | | | |
|---|---|---|---|
| ジャンル | アクションRPG | | |
| 発売元 | Activision[販売元:マイクロソフト] | | |
| 開発元 | Raven Software | | |
| 発売日 | 2005年1月27日発売予定 | | |
| システム対応 | HDTV(D2、D4)、5.1ch | | |
| プレイ人数 | 最大4人 | 価格 | 5040円[税込予価] |
| Xbox Live | 非対応 | 対象年齢 | 15歳以上対象 |

コミック、映画、アニメなどでおなじみの"X-MENワールド"をアクションRPG形式でとことん堪能できるアクティビジョン社の新作が、早くもワーコレ化。ゲームが進むごとに最大15人まで増えるX-MENキャラクターの中から、ステージごとに4人のメンバーを選んで、マグニート率いる悪のミュータント組織に立ち向かおう。パトリック・スチュワートをはじめとする有名俳優によるキャラクターボイスにも注目。



↑X-MEN本部基地内もうろつき放題。居住エリアではみんなの寝室も見学可能!?

## 会心の一撃にすべてを賭けろ!

### 観衆を味方につけて怒濤の3連打!!

プロボクサーは観客の魂を揺さぶってなんぼ、時には観客の声援が支えになってボクサー自身の潜在能力が引き出されることも……という格闘技全般におけるロマンをゲームシステム上で再現しているのがこのソフト。軽快にワン・ツーパンチを決めたり、相手の攻撃を華麗にかわすことで、その選手に対する観客の声援の大きさを表す"オーディエンス・メーター"が上昇。満タンになった時点で"SUPER×3(スーパートリプル)"モードが発動し、その間、各ボクサーがあらかじめ持っているスーパーパンチを3連コンボバージョンでくり出せるのだ(発動時間は20秒)。これが見事に決まれば、相手がどんな状態でもダウン必至!!




### ピンチのときは逆ギレモードで勝負!

「あと1回ダウンしたらTKO負け」とか「残り体力が30パーセントを切った」といったピンチ時に発動できるのが"FURY"モード。これをアクティブにすると、20秒間だけパンチの速さと威力が2倍になるのだ! しかし、その最中はブロッキングができなくなるという両刃の剣。使用するかどうかは自己責任で!




不退転の覚悟が大逆転を生む!?

## 仲間とのチームワークが勝利の鍵

### 友情の証・パワーコンボを決めまくれ!

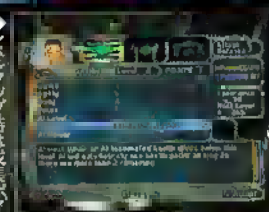
チームメンバーは、プレイヤーが直接操作しているキャラクター(プレイ中、任意に切り替え可能)のあとをついてくるように移動し、そのときの状況に応じた行動をとる。1体の敵に対して複数のキャラで攻撃したときには、それぞれの持ち味を生かした強力なコンビネーション技もくり出すぞ。メンバーを呼ぶアクション(左トリガ)を活用してバシバシ決めまくろう。

サイクロプスとウルヴァリンで……



オプティック・クロー!!

### AI設定で自分好みの相棒に

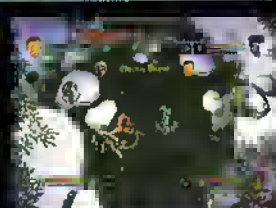


←レベルアップ時は成長ポイントの振り分けも忘れずに。

プレイヤーが直接操作しないキャラクターの行動パターンは、キャラクター設定画面でカスタマイズできる。設定項目は"攻撃の積極性"、"体力回復アイテムの使用タイミング"、"援護攻撃時に使用するミュータントパワー"の3つ。各キャラが成長し、敵が手ごわくなる中盤以降に重要になってくるぞ。

### マルチプレイは4人まで可

ストーリーモードはほかのプレイヤーの途中参加/離脱がいつでも可能。最大4人による協力プレイをカジュアルに楽しめるのが魅力だ。プレイヤーどうしの対戦はメインメニューから"Danger Room"を選択することで可能に。いろんな対戦ルールが用意されているぞ!



↑マルチプレイ時はゲーム難度がちょこっとアップ。

# シーコル攻略

## 部下を"使う"ポイントを押さえれば道は開かれる!

# SWAT GLOBAL STRIKE TEAM

**武器の威力が総じて高く、ヒットもさせやすい本作。ピッキングや爆弾解除など、部下の持つ技術が必要な場面を把握すれば、気持ちよくミッションを遂行できるぞ!**

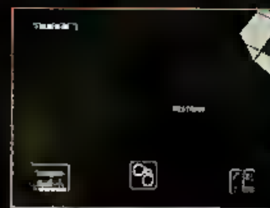
SPEC action
- スワット グローバル ストライク チーム
- シューティングアクション
- Vivendi Universal Games [販売元:マイクロソフト]
- Argonaut Games
- 発売中 (2004年12月16日)
- 5040円[税込]
- 5.1ch
- 1〜4人
- DL SC
- 15歳以上対象
- 8ブロック
- ボイスコマンド対応(要ボイスコミュニケータ)

基本的には部下を引き連れて任務を行なうため、メンバーどうし離れすぎなければ有利に戦闘を進められる。ただし、どの武器も弾丸の装填数が少なく、弾切れしやすい。弾丸自体は無限なので、こまめにリロードし、万全の態勢で戦闘に臨みたい。敵が後ろを向いている場合は降伏させるのも手だ。単独行動時はFPSの基本であるヘッドショットを狙って撃つ回数を減らし、リロード回数を抑えることを心がけよう。


↑迷ったら、近づくと文字情報(部下への命令)が出るスイッチやドアを捜してみよう。

### 殺害排除と拘束の違いとは?

敵は排除しても降伏させてもいいが、安全に進みたい場合は排除していくほうをオススメする。臨戦態勢の敵を降伏させるには威嚇射撃&コンプライアンスのボタン連打が必要なため、危険度が高いぞ。殺害したくないときは殺傷力のないTRANQUILIZER GUNを使おう。眠らせてから拘束すれば降伏と同じ扱いになる。


↑眠らせた敵には忘れずに手錠をかけてから進もう。

## 中盤戦までのミッション遂行手順をナビゲート

### 01 LA 2-11

鉄格子はスイッチに近づいてJacksonに解錠命令を。爆弾解除は時間がかかるうえに敵も現れるため、周囲を見渡してJacksonを援護しよう。なお、人質は死なせてしまってもクリアー可能だ。


↑爆弾のセンサーからなるべく離れて戦い、誤爆を防ぎつつJacksonをサポートしよう。

### 02 DEAD ON ARRIVAL

01と似た室内での戦闘だが、死角から出現する敵が多い点に注意。ドアをJacksonに解錠させせつつ進んでいくと、Leaを操作してスナイパーライフルで戦う遠距離戦が始まる。狙撃時のズーム方法がやや独特なので、敵の攻勢が厳しくないこのミッションで慣れておこう。Kincaid操作のパートに戻ったら、あとは道なりに進み、出現する敵を排除していけばオーケー。人質はデモシーンで自動的に救助されるぞ。

### 03 UNDERGROUND ASSAULT

まずは、テロの首謀者が待ちかまえる地下鉄構内の最下層までたどり着くのが目的。同行するのはLeeなので、コンピューター制御の扉や鉄格子は開けられない。ピッキングで開錠できる扉を捜して進んでいこう。最下層での戦闘が終了すると、時限爆弾が発動する。途中でJacksonが合流し、鉄格子を開けながら爆弾のある場所まで先行するので後を追おう。爆弾解除の命令を出し、敵を排除すれば任務完了となる。


↑帰りはJacksonの先導。前半とは逆に鉄格子のある場所を目指そう。


↑爆弾解体には数十秒かかる。もちろん敵も出現するので注意すべし。

### 04 KINGPIN TAKEDOWN

このミッションは3人そろって任務にあたるため、通常の戦闘はラク。しかしJacksonのドアロック解除に時間がかかるため、危険な時間帯も多い。また、解除のためのスイッチが必ずしもドアや鉄格子の近くに置かれているとは限らない点にも注意が必要だ。最深部までたどり着くと、人質を守りつつ4方の敵を排除していくことになる。ここの人質は死ぬと即ミッション失敗となる。人質から離れて銃撃戦を行なおう。

### 05 THE PARIS TRANSMISSION

最初はLeeを操作し、ビル上の敵をスナイプしていく。全滅させるとKincadeを操ってJacksonとともにビル内へ突入。敵を排除しながら爆弾を解除していこう(計2個)。シャッターのロックを解除すると時限装置が発動し、15分以内に爆弾を解除するミッションへと移行する。爆弾はフロアごとにひとつ、計2個。時間的にはやや猶予があるので、爆弾解除中に現れる敵を確実に倒し、Jacksonの安全を確保しよう。

### 06 RENDEZVOUS IN RUSSIA

危険なトラップはとくにないが、敵が明らかに手ごわくなる。とくにLee操作時は単独のため、敵の動きと自分の弾切れに注意しながら戦っていこう。


↑2階にあるスイッチで、基地内部へ通じるドアのロックを解除。

### 07 RENDEZVOUS IN RUSSIA2

全編Leeを操作するミッション。最大のネックは、Leeの銃器がスナイパーライフルしかない点。近距離ではズームを使うヒマがないので、通常以上に正確な射撃が要求されるぞ。入り組んだ地形での戦闘は、遮へい物から一瞬出て、また隠れるまでのあいだに敵の位置を把握し、近い敵から排除すべし。なお、GAS MASK装着時はズーム不可。催涙ガスが投げ込まれた際は範囲外へ避難し、効果が切れるまで待とう。

### 08 RENDEZVOUS IN RUSSIA3

ロシアでの最終任務。Kincadeを操作、Jacksonがパートナーという布陣でミッションスタート。まずは例のごとくJacksonへ命令し、扉、鉄格子を解除しつつ進行。多数のコンピューターが配置されている部屋にいる、施設の職員のもとへと向かおう。職員と接触したら、部屋の先にある装置を見つけ、コンピューターにアクセスする。アクセス後はエレベーターに乗り、Jacksonに命令してレーダーを破壊すれば終了だ。

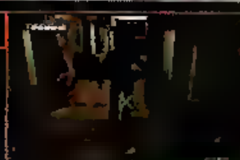
### 09 CONCRETE JUNGLE

駐車場内をJacksonと上り、敵を排除する任務。ラストの爆弾解除は、時間制限があるため迅速さも必要。入り口に手榴弾を投げ、敵の数を減らすのだ。


↑降伏させるのは難しい。敵が見えたら即刻銃で排除していこう。

### 10 VERTICAL STRIKE

Lee単独でのミッション。まずはビル上の敵を排除し、内部へ侵入。人質である老人と接触しよう。すると老人がビルの屋上へと向かうので、進行ルート上の敵を手早く排除。無事に屋上手前まで護衛したら、エレベーターへ乗り、下のフロアへ。通風ダクトを屈んで進み、ファンを壊そう。ファン破壊後はエレベーターで戻り、新たに現れた人質を解放。最後にキッチン奥の敵を倒せば、ミッション達成となる。


↑老人が撃たれたら作戦失敗。被弾覚悟で老人より先行せよ!


↑ファンは計ふたつ。時間制限もあるので銃撃で手早く破壊!

### ブリーフィングで差をつける―

ミッションまえに行う武装選択のコツ。銃器は連射、弾丸装填数、威力のバランスがいいASSAULT RIFLEがオススメ。携行武器は敵降伏&人質の安全を考えるならCS GAS。自分のライフを重視する場合は殺傷力のあるCONCUSSIONを選ぼう。また、より安全にミッションを遂行したいときはオプション設定にも注目。FRIENDRY FIREをOFFにすれば味方の攻撃がノーダメージとなり、誤爆を防げるぞ。

## 海の向こうの濃い口なゲーム情報をキャッチ！

# 海外ゲームMANIAX

Vol.27

家がいちばん冬休み、でも手持ちのゲームは遊び尽くしちゃったな……と困っているそこのキミ！　長く遊べる海外ゲーム、あるよ。



イラスト：香澄瑛

## 海外タイトル新着情報

今冬、日本では8作目の某RPGが大ヒット。じゃあ海外のゲーマーはいま、どんなRPGに夢中になっているのか？というわけで今回の1発目は、海外ゲーマー大熱狂、Xboxでしか遊べない超大作RPG！　善と出るか悪と出るか、ゲームの結果で2005年の自分を占ってみるのもおもしろいかも？

**その他かの新作タイトル（12月15日現在）**

- ●Cabela's Big Game Hunter 2005 Adventures（発売元：Activision）
- ●GoldenEya: Rogue Agent（発売・開発：Electronic Arts）
- ●Prince of Persia: Warrior Within（発売・開発：Ubisoft）
- ●CSI: Crime Scene Investigation（発売・開発：Ubisoft）
- ●NFL Street 2（発売・開発：Electronic Arts ・12月22日発売予定）



スターウォーズ ナイツ オブ ザ オールド リパブリック2：ザ シス ロード

### Star Wars Knights of the Old Republic II :The Sith Lords

発売：LucasArts　開発：Obsidian Entertainment　北米版

#### 銀河を揺るがす光と闇の戦い！

『Star Wars』世界の住人となって冒険するXboxオリジナルRPGの第2弾。映画『～Episode I』の4000年まえを舞台とした前作から5年後、ジェダイはシスに追いやられ壊滅状態にあった。7つの世界を股にかけて、再び光と闇の勢力が激突する！





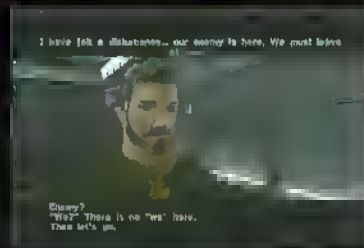
←映画版でおなじみのオープニング。この曲はもはや絶対要素！

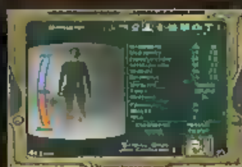


↑←戦闘シーンは一見アクションっぽいが、リアルタイム制のコマンド入力式で展開する。

#### ゲーム中の行動によってライトにもダークにも！

主人公のキャラはオリジナル。会話やイベント時の行動によって"属性"が変わり、ストーリーも大きく変化していく。光に生きるか、闇に堕ちるかはプレイヤー次第なのだ。





←属性（アライメント）はステータス画面で確認できる。



↑会話の返答によっては、ダークサイドに傾くことも！

#### フォースを信じるのだ！

『Star Wars』世界のいわゆる魔法である"フォース"も、もちろん使用可能。主人公の属性が光か闇かで、使えるフォースは異なってくるぞ。



←移動速度を上昇させるものなど、フォースの能力はさまざま。

アウトローゴルフ2

### Outlaw Golf 2

発売：Global Star　開発：Hypnotix　北米版

#### アツい奴らがまた戻ってきやがった！

アクの強いデザインやキャディを殴れるハチャメチャさなどで話題になった『Outlaw Golf』の続編。キャラクターの奇抜さはさらにパワーアップ、もはや敵なし状態。ゴルフコース上のゲートをカートでくぐる、謎のミニゲームも追加されたのだ。



バカさ200%UP!!



→ゴルフゲームとしての完成度も、じつは高い。



←「オマエらホントにゴルフするの？」とツッコミたくなります。

トム・クランシーシリーズ　ゴーストリコン2

### Tom Clancy's Ghost Recon 2

発売：Ubisoft　開発：Red Storm Ent.　リージョンフリー

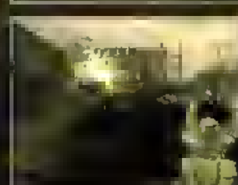
#### FPSトップクラスの緊張感が、再び味わえる

当たりどころによっては1発で倒れてしまう、リアル系FPSの代表作『Ghost Recon』の完全新作。前作からグラフィックエンジンを一新し、戦場の臨場感はさらに向上。Liveにももちろん対応しており、最大16人のマルチプレイ対戦が楽しめるぞ。





→北朝鮮を舞台とした全15のミッションが待つ。



←新たに三人称視点も追加。Live時はホストが視点を設定する。

緊急企画

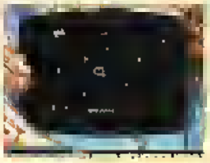
何かとふり返ることの多いこの時期

# テレビゲームの歴史もふり返ってみよう！

年末といえば、10大ニュースやランキングなど、その年の事件や流行をふり返りまくるのが通例。ここでは「この1年」なんてスケールの小さいことは言いません。どうせならゲーム業界全体の歴史をふり返ってみよう！ というわけで、Xboxで楽しめるレトロなゲームを集めてみましたヨ。（『Atari Anthology』のみリージョンフリー）

## Atari Anthology

アタリアンソロジー　発売：Atari　開発：Digital Eclipse



←熟年ゲーマーには懐かしくて涙が出るゲームばかり。



→トラックボール採用の『Missile Command』。

### ゲーム黎明期を先導したレトロゲーがいっぱい！

ゲーム文化そのものを立ち上げたとも言える偉大なメーカーAtariの、'70年代後半～80年代のゲームを80本収録。業界初の商用ゲームである『Pong』をはじめ、ベクタースキャンという特別なモニター方式を使って美しい線画を描き出した『Asteroids』など、ゲーム史を語るうえで外せないソフトがてんこ盛り。収録タイトルはAtari2600用が大半で、シンプルながら多人数用が多いのも特徴だ。

## Midway Arcade Treasures 2

ミッドウェイ アーケードトレジャー2　発売：Midway　開発：Backbone



←『モーコン』は『II』と『3』の2本が収録されている。



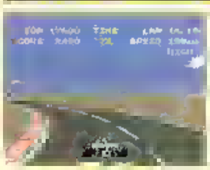
→『Smash TV』の続編『Total Carnage』。

### 残虐行為手当を稼ぎまくったあの日々が帰ってくる！

老舗メーカーMidwayの、アーケードゲーム集第2弾。前作同様、現在の子会社であるAtariのゲームも収録されている。'90年代の洋ゲーファンのバイブルだった『Mortal Kombat』シリーズや、"残虐行為手当"、"タフすぎてそんはない"などの珍翻訳でマニアの心を震わせた『Pit Fighter』などなど。往年のアーケードゲーマー＆メガドライバー（？）にとっては涙もののタイトルを合計20作品収録！

## Namco Museum

ナムコミュージアム　発売：Namco　開発：Mass Media



←ゲームセンターを賑わせた『Pole Position』。



→海外でのみリリースされた『Ms.Pac-Man』。

### ナムコ黄金期の名作でセンスを磨くのだ！

ご存じナムコの名作集。黄金期とも称される1980年代前半の名作ゲーム『Galaxian』や『Dig Dug』など計6作品を収録。ポップな色づかいのグラフィックや愛らしいキャラクター、ついついロずさんでしまうBGMなど、そのセンスのよさは、登場から20年が経過したいまも色あせていない。『Galaga』や『Dig Dug』は、グラフィックなどを一新したアレンジバージョンも併せて収録されているぞ。



メッセサンオーカオス館・土屋店長の

# これとかどうですか？

リージョンフリーのためか、『Prince of Persia: Warrior Within』と『Forgotten Realms: Demon Stone』が売れています。『Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude』の人気も再燃し、一時は売り切れるほどでした。日本の本体で動くアジア版の『Colin Mcrae Rally 2005』も人気ですね。ちなみに、『Mortal Kombat: Deception』の攻略本も入荷したのですが、なんとフェイタリティのコマンドが一部しか掲載されていません（笑）。そんなわけで、当店で攻略本もしくはソフトを購入された方には、オリジナルの全技表をプレゼント中ですよ。（12／9取材）



↑二刀流などの新規要素が追加された『Prince of Persia: Warrior Within』。

**Xboxほか海外ゲームの聖地！**
メッセサンオーカオス館
所在地：東京・秋葉原
TEL：03-3255-3431
http://www.messe.gr.jp/chaos/chaosindex.htm

# メーカープロファイル Lucasarts

ルーカスアーツ

かの映画監督ジョージ・ルーカスが、ゲーム制作部門として1982年に設立。いまでこそ『Sta Wars』ゲームの専門会社という印象が強いが、初作品は近未来サッカーをモチーフにした『Ballblazer』。当時ファミコンにも移植されたので、知っている人も多いかもしれない。その後もオリジナルタイトルを多く開発し、『Star Wars』を題材としたゲームを大量に手がけるようになったのは、意外なことに1990年代から。2003年の『Star Wars: Knights of the Old Republic』では35以上の賞を受賞。Xbox用の新作『Star Wars: Republic Commando』は日本でも発売予定。



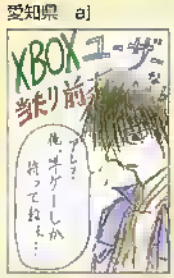
←最近はMMORPGも手掛けているのだ。

# 海外ゲーム投稿団

●本誌1月号で「スポンジボブ」の存在を知り、その魅力に一発でノックアウト。いまではすっかり夢中で、Tシャツを輸入しようかと画策中。ほかの「スポンジボブ」ゲームも紹介希望！

（東京都　苦労圧）

愛知県　a]



→ゲームに国境はないのだ！



←小悪魔っぽさがグッド！

福岡県　走る棺桶

**ご注意！** 北米版のXboxソフトは日本のXbox本体では動作しません。理論的には「リージョンフリー」版やアジア版のXboxソフトは日本版のXbox本体でも動く」とされていますが、公式にはその動作は保証されていません。また、日本のマイクロソフトでは海外のXbox製品の初期不良や故障時の修理を受けつけていません。海外版のXbox本体やソフトの購入時には、サポートなしのリスクがあることをお忘れなく！ すべて自己責任でお願いいたします。

# ライアンのアメリカとCG女性



Ryan Payton

今年アメリカでは、以前では考えられないほど多くのアダルト向けゲームが発売された。Xboxでも「ザ ガイ ゲーム」、『レジャースーツ ラリー』、そして『プレイボーイ：ザ マンション』など。

日本のゲーマーにとって、裸の女性が出てくるゲームは目新しいものではないだろう。それらは『青い涙』のような恋愛アドベンチャーゲームなどで、おもにアニメタッチの絵で描かれてきた。しかし『レジャースーツ ラリー』では、服を脱ぐ女性は『DOA』シリーズのような3D CGで描かれている。私のような多くのアメリカ人にとっては、CGで描かれた女性はそれほど魅力的には映らない。しかし、CGの女性をセクシーだと感じるアメリカ人がだんだん増えてきているようだ。実際、アメリカの成人男性誌『Playboy』（2004年10月号）では、50年の歴史の中で初めて、裸のCG女性が取り扱われた。Xbox版『ブラッドレイン2』に登場する裸の女性だった。

このような傾向はどこからやってきたのか？ 日本やヨーロッパからの影響だと言う人も多い。最近では、日本製『DOA』シリーズに登場するセクシーファイターがアメリカでも人気を得ている。イギリス製『トゥームレイダー』シリーズのララ・クロフトというヒロインは、発売後すぐに、アメリカでもっとも人気のある女性キャラクターになった。アメリカでも、裸の女性が出てくるゲームが増えてきている。しかし「ザ ガイ ゲーム」などは、ゲームとしての質は本当にひどい。僕はただ、そのような傾向が続かないことを願うだけだ。

米・シアトル生まれ、日本在住のライター。年末に帰ったら、友だちにXboxビデオチャットを紹介する。北米では未発売なので、ちょっとうらやましがられるかも（笑）。

**お詫び：**本誌1月号にて誤りがありました。102ページ「SpongeBob SquarePants: The Movie」で"北米版"と記載しましたが、その後"リージョンフリー"であることを確認しました。お詫びし、訂正させていただきます。

**投稿募集！** 海外ゲームへの思い入れを大募集！ 熱血イラスト・はじめての海外ゲーム（思い出）・移植希望の声、素朴な疑問や質問など、何でも書いて送ってほしい。ただし、1通1ネタがきまり！ 採用者には、本誌Rboxの500ポイントを進呈するぞ。あて先は113ページの「海外ゲームMANIAX」係まで。

# ウィリアム・ベイカン先生の Xbox Liveで使える英会話講座 第10回

好評につき『Halo 2(ヘイロー2)』で役立つ英会話を引き続きお届け！　読者の方からの声を中心に、超お役立ちの実践編をどうぞ！



講師紹介／Xbox事業本部・ゲームコンテンツグループ、アソシエイトアカウントマネージャ。最近第二子が誕生して(男の子ー)幸せいっぱいとか。

## 今月のタイトル 『Halo 2(ヘイロー2)』その3

**ウィリアム**：こんにちは。ひと月ぶりだけど、『Halo 2』のほうはどう？

**生徒**：やられまくりです。それでも英語の上達のしなさぶりに比べたら、ぜんぜんマシですけどね(笑)。『Halo 2』をプレイしていると、本当に自分の英語力のなさを痛感しますよ。言いたいフレーズが頭に浮かんでこないっス。

**ウィリアム**：それは慣れの問題だね。最初はメモを準備してでもいいから、少しずつ頭に叩き込むしかないな。

**生徒**：はい。ゲームを始めるときの「What's up guys!」というあいさつだけは何とか言えるようになったんですけどね。みんな「What' up!」とか返事をしてくれて、かなりうれしかった。

で、じつは読者の方から「『Halo 2』で使えるこんな英語のフレーズが知りたい！」という要望が多く寄せられまして、まとめてウィリアム先生にお答えいただくことにしました。

**ウィリアム**：確かに、言いたいことを伝えられないと歯がゆいだろうね。

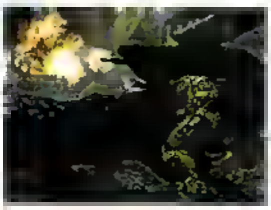
**生徒**：とくにチーム戦では、それが顕著になりますよね。「クルマに乗せてくれ～」とか、「旗を守ろう」とか、伝えられると、本当に便利ですもん。

**ウィリアム**：うまく意思の疎通をとることが、チーム戦の成績に直結するからねえ。それだけ連帯感も増すし。

まずは、下で紹介している英会話心得を参考にしよう。本誌をXboxの傍らに置きつつ、『Halo 2』をXbox Liveでプレイして、コミュニケーション力アップに励んでもらいたいね。

### 『Halo 2』Xbox Live英会話心得

- ボソボソしゃべっても通じないので、とにかく大きな声で言う
- 短めの言葉で意思を伝える
- 文法が間違っていてもかまわないので、はっきりと単語がわかるように



←ちょっとした英語ができると本当に便利だ。

## 『Halo 2』超お役立ちフレーズ集

やあ、みんな元気？
**What's up guys?**
(発音)ワッツアップガ～イズ！

気をつけて！
**Watch out!**
(発音)ワッチ　アウト！

何をすればいいですか？
**What do you want me to do?**
(発音)ワッドゥー ユー　ワント ミー トゥー ドゥー？

ちくしょう～！
**Aghhh～, damn it (dammit)!**
(発音)アァー、ダミット！

スナイパーを倒してくれ！
**Someone take care of the Sniper!**
(発音)サムワン、テイク ケア オブ ザ　スナイパー！

旗を死守しよう！
**Watch the flag!**
(発音)ワッチ ザ フラッグ！

旗を取られたよ～
**They got the flag!**
(発音)ゼイ ガッ ザ フラッグ！

誰かこの場所で旗を守って!!
**I need someone here to defend the flag!**
(発音)アイニード　サムワン ヒア トゥ　ディフェンド　ザ　フラッグ！

敵が攻めて来たよ～！
**Enemy incoming!**
(発音)エネミー インカミング！

すぐに戻るよ～
**I'll be (right) back!**
(発音)アイルビー(ライト)バック！

乗せてくれ～
**Let's me hop in!**
(発音)レッツ ミー ホップイン！

待ってくれ～
**Hold on!**
(発音)ホールド オン！

(クルマに)乗って！
**Hop in (the car)!**
(発音)ホップ イン(ザ カー)！

誰かクルマの運転をして！
**Someone take the wheel.**
(発音)サムワン テイク ザ ウィール。

よくやったね！
**Good job!**
(発音)グッド ジョブ！



## ベイカン先生に気になるフレーズを聞いちゃおう！

聞きたいフレーズ

**もう少し手加減してくれませんか？**
(P.N.ねこたろうさんからのリクエスト)

お答え **Go easy on me please. I'm still new to this.**
(発音)ゴー イージー オン ミー　プリーズ。アイム　スティル　ニュー　トゥ　ディス。

「格闘系のゲームで明らかに実力差があるのに、闘争本能ムキ出しの人にボコボコにされることがあります(泣)」(愛知県/ねこたろう)とのこと。たしかに、格闘系のゲームに限らず、『Halo 2』でも、実力差がありすぎるのに、情け容赦なく攻めてくるプレイヤーは多い。そんなときはこんなフレーズをどうぞ。"まだゲームを始めて間もないので"という表現も追加しておいた。余裕のあるプレイヤーなら手加減してくれるかも。



## Xbox Liveで役立つ心構え

オンラインゲームのなかでも、総じてかなりマナーのいいほうだと思われる『Halo 2』。多くのプレイヤーは外国人(とくにアメリカ人)なわけだが、そんなに物怖じする必要はなくて、すんなりとゲームに溶け込むことができる。が、これだけ人数が多いと、なかにはちょっとマナーの悪い人もさすがに存在するわけで、日本人とわかるや「Jap!」と声をかけてくる輩もいる。「そのときの対処方法は？」というハガキがけっこう多かったので、ウィリアム先生に聞いてみたところ、「まあ、そういうマナーの悪い奴は、放っておくのがいちばんですね」とのお返事。「"Jap"という奴がいたら、そちらのほうがひんしゅくものです。ロビーとかでそういう発言をしたら、みんなに間違いなく白い目で見られますし、なかにはハッキリと注意する人もいますよ。ふだんは面と向かって言えないけど、匿名性を利用して……という奴が多いんですよねえ。ま、無視するのがいちばん」。少数の心ない者のことは相手にしないという心構えでいこう！



**ベイカン先生に教えてほしいフレーズを募集**

最近、ベイカン先生へのお便りもかなり増えて、かなりうれしい担当(生徒)ですが、このコーナーでは引き続き教えて欲しいフレーズや単語などを募集中！　採用者にはお好きなXboxソフトをプレゼントします。はがきに、①住所、②氏名(誌面掲載時のペンネームも)、③年齢、④電話番号、⑤知りたいフレーズなど、⑥欲しいソフトを明記のうえ、P113のあて先「おしえてベイカン先生」係まで。


WEEKLY ファミ通
1/14号増刊
好評発売中
特別定価390円[税込]
100ページ
攻略大全
グランツーリスモ4
前代未聞!!
2大攻略小冊子
84ページ
メタルギア ソリッド 3
スネークイーター
© 2005 SUSUMU MATSUSHITA


ファミ通PS2
プレイステーション2
テイルズ オブ リバース
表紙
36ページ別冊付録
徹底攻略30ページ
メタルギア ソリッド 3
スネークイーター
2005年1月14日号
好評発売中
定価490円[税込]
©2004 NAMCO LTD.


ファミ通キューブ+アドバンス
2月号
絶賛発売中!!
特別定価650円
7大付録
1 ポケモンエメラルドポケモン大ずかん
2 1冊まるごとニンテンドーDSブック
3 ポケモンエメラルド缶バッジ第1弾
4 ポケモンエメラルド缶バッジショーケース
5 ポケモン大きさ比べポスターカレンダー
6 任天堂人気キャラポスターカレンダー


月刊アルカディア
ARCADIA
二号連続企画特別付録
クエストオブDエクストラカード Vol.1
アルカディア2005年2月号は
絶賛発売中!!
ポップンミュージック12いろは
ネオジオバトルコロシアム
クエストオブD
アヴァロンの鍵 弐 秩序と戒律
メルティブラッド アクトカデンツァ
などなど最新情報満載!!
闘劇'05
THE 3rd ARCADIA CUP TOURNAMENT
http://www.arcadiamagazine.com/


ファミ通Wave DVD
2005 2月号
DVD VIDEO
120分!
ゲーム番組ギッシリの
DVDビデオマガジン!!
特報!!
『デッド オア アライブ アルティメット』
METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER
12月28日(火)発売!!
定価980円(税込)


ファミ通の攻略本!!
PLAYSTATION2……プレイステーション2
シャイニング・ティアーズ
ファイナル
コンプリートガイド
好評発売中/A5判
定価1680円(本体1600円+税5%)
PLAYSTATION2……プレイステーション2
桃太郎電鉄USA
オフィシャルガイドブック
好評発売中/A5判 定価1260円(本体1200円+税5%)
NINTENDO DS……ニンテンドーDS
きみのためなら死ねる
ラブラブ大作戦CD+
好評発売中/A5判 定価1155円(本体1100円+税5%)
http://www.enterbrain.co.jp/kouryaku/

Xboxを愛するファンのためのページ!

# Xbox コミュニティーライフ

Vol.5

Xboxをこよなく愛する人たちのための、コミュニティーのページ。今回は、2004年を振り返っての企画や、アイドルチームとのフットサル対決など、盛りだくさんの内容でお届け!



お相手の……清水楓さん プロフィール
DVD"ピュアスマイル清水楓"や写真集などでファンを虜にする期待のグラビアアイドル。ゲームにもかなり詳しいらしい。

緊急プレゼント!

## 人気アイドルとXbox ビデオチャットが心ゆくまで楽しめる!!

日本全国のXbox Liveユーザーに朗報!! 人気アイドルとXbox ビデオチャット&ゲームが楽しめちゃう特別企画を実施するぞ。応募条件は、Xbox Live会員であるということのみ。Xbox ビデオチャットなどは、こちらから提供します。希望者は①住所、②氏名、③年齢、④職業、⑤電話番号を明記のうえ、以下あて先へ。当選された方には、後日連絡します。奮っての応募お待ちしています。

あて先はコチラ　〒154-8528 (株) エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「アイドルとのチャット希望」係まで

## ファミ通Xboxを作りし漢たちが振り返る!! 2004年のXboxで印象に残った重大ニュースは?

たくさんの話題を振り撒いた2004年もいよいよ幕を閉じる(2005年にこの記事を読んでいるみなさんは年末気分で!)。この1年間、渾身の力を込めてXboxの記事をお届けしてきた我らファミ通Xbox編集部員たちも、しばし休息……。そこで、今回は年末定番企画として、2004年の重大ニュースをそれぞれ編集部員に振り返ってもらったぞ。2004年は各編集部員にとっても思い出深い年になったようで……。



### 松井ムネタツ

2004年ベストゲーム
スター・ウォーズ バトルフロント

重大ニュース
①『Halo 2』3週間で全世界500万本
②2004年も60タイトル近くを発売!
③いつのまにかうっかり編集長就任

コメント 『Halo2』『DOAU』はデフォルトなので、それ以外で選んでみた。ニュース的には『TFLO』だけど、前向き中心にチョイス。



### 加藤政樹
本誌編集

2004年ベストゲーム
ファントムダスト

重大ニュース
①『ファントムダスト』発売!
②[illegible]ンチャワイアード連載終了。そしてPS2で……(涙)
③ボードゲーム『カタン』の大ブーム(編集部で)

コメント 今年は『PD』! 早く発売していれば、流れが微妙に変わっていたかもしれないのに……。来年は明るい年になりますように。



### ノリック
本誌飲み担当

2004年ベストゲーム
NINJA GAIDEN

重大ニュース
①『[illegible]GAU』11月3日に[illegible]!
②[illegible]氏、MSハードでソフトを開発!?
③マスターニンジャトーナメント開催

コメント 『TFLO』は個人的にそれほどやりたいとは思っていなかったので圏外。MMOはパソコンでやればいいんじゃないですかね?



### えんどう
本誌やり込み担当

2004年ベストゲーム
Halo 2

重大ニュース
①[illegible]予想以上の早さで日本発売!
②『ブリンクス2』、あの内容であの価格!
③『TFLO』、僕はまだまだ待[illegible]

コメント いろんな意味で『Halo 2』にふり回されっ放しの1年だった(楽しかったけれど)。ていうか、いまも攻略本の件で……あわわ。



### 大塚英行
ニュース記事デスク

2004年ベストゲーム
Halo 2

重大ニュース
①『TFLO』開発中止
②坂口博信氏とミストウォーカー
③プラチナパック3の無茶っぷり

コメント 『Halo 2』でXbox Liveが非常にユーザーフレンドリーなシステムなんだと再認識。これを生かすも殺すもメーカー次第。



### 鼻谷耳男
エンターブレイン[illegible]出担当

2004年ベストゲーム
ブリンクス2 バトル・オブ・タイム&スペース

重大ニュース
①ワール[illegible]カップの公式ゲーム機に
②Xboxアーケードのイメージキャラにゲームセンターあらしが
③ビデオチャット機能の追加

コメント 今年からニュースページを担当。海外の話題が多いXboxですが、来年は国内のニュースがガンガン出ることに期待!



### フルヤ
進行管理者

2004年ベストゲーム
Top Spin

重大ニュース
①『Halo 2』編集部で大盛り上がり!
②Xbox突撃隊プロジェクト充実!!
③広がるXboxコミュニティーの輪

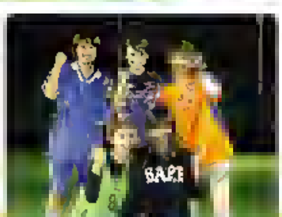
コメント ベストゲームではあえて外したけど、やっぱり『Halo 2』は超おもしろい(とくにXbox Live)! オンラインの可能性を再認識。

フットサル企画第3弾!!

## グラビアアイドルとのリベンジマッチ敢行!! ファミ通Xboxチームは熱く燃えた……が!?

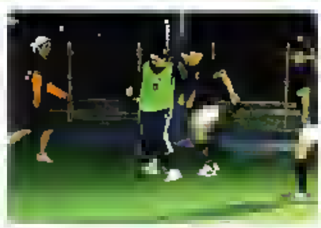


←久しぶりの試合にウキウキ状態だったファミ通Xboxチーム。

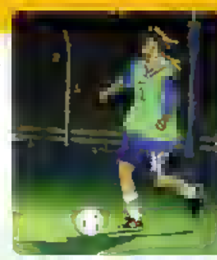


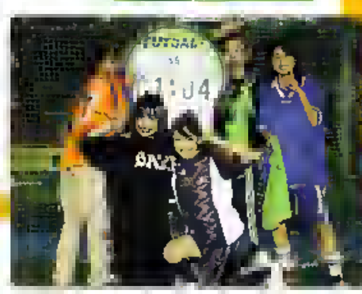
←少数精鋭で臨んだグラビアアイドルチーム。

本誌2004年10月号で、惜しくも我らがファミ通Xboxフットサルーチームに敗れた山本早織さん率いるグラビアアイドル軍団が、リベンジマッチを要求! 返り討ちにしてやらんと、鼻の下を伸ばして試合に臨んだメンバーだったが、結果はなんと1対4で惨敗!! 試合後は、責任のなすりつけ合いの阿鼻叫喚と化した。み、醜い。



↑油断していたわけではないのだが……。女の子の突進を止められない編集部員。





→↓MVPは間違いなく彼女(右)。華麗な動きで編集部員を置き去りにした。結果、1対4という大差に!



ファミ通Xbox12月号 読者プレゼント当選者発表

『Halo 2(ヘイロー2)』ゲームソフト ●山形県/熊井戸浩也 ●東京都/片田泉 ●千葉県/中村隆也 ●広島県/時秀人 ●徳島県/足谷遥(以上敬称略)

第4回 Xboxのオススメゲームをインプレッション

# MY Xbox Game Life

新しめのXboxタイトル1本を、主観重視でインプレッション！ ゲーム選びの参考にどうぞ。また、古きよきゲームもピックアップしてお届け。

## ゲームセンターライクな対戦が最高です！

『DEAD OR ALIVE Ultimate』(以下『DOAU』)の楽しさは、やはりXbox Liveでの通信対戦だろう。対戦格闘ゲームだけに、人との対戦がいちばんおもしろいというのは至極当然のこと。3D対戦格闘ゲームに限っていえば、これまでセガの『バーチャファイター2』がサターンのX-BANDやパソコンで通信対戦を実現していたが、通信の遅延(ラグ)の影響で満足いく対戦環境ではなかったというのは否めない。その点『DOAU』は、プレイヤーどうしの回線の相性によりラグが生じることもあるが、ほとんどの場合快適にプレイすることが可能。対戦格闘が持つおもしろさを存分に堪能できるレベルに仕上がっている。

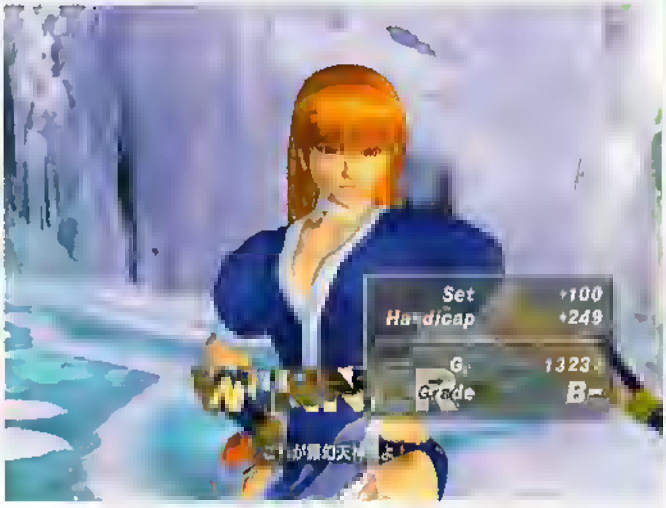
また、『DOAU』以外のXbox Live対応の対戦格闘ゲームは、対戦者どうしのXboxを直接リンクさせる、ピアトゥーピア形式を採っている。つねに1対1なので、安定した対戦環境を構築しやすいという利点があるのだろう。しかし『DOAU』では最大8人まで入室可能な、セッションと呼ばれる部屋制度を採用。これが対戦のおもしろさを、さらに深いものにしている。セッション内ではボイスチャットを使ってのコミュニケーションができるし、自分の順番が回ってくるまではほかのプレイヤーどうしの試合をほぼリアルタイムで見ることもできる。他人の試合を見て、コンボや連繋などを参考にできるし、対戦まえに相手の動きを見て、傾向と対策を練ることが可能だ。セッションが筐体で、参加者がその筐体のまわりにいるプレイヤーという感覚に非常に近い。これはまさにゲームセンターそのままの感覚で、『バーチャファイター2』のころ、1日中ゲームセンターに入り浸っていた自分にとっては最高の対戦システムに感じられた。また、さすがに国内で5万本以上売れたこともあって、プレイヤー数が多いというのも楽しさの理由。いろいろな人と遊べるのは無条件に楽しいものです。セッション名も自由につけられるので、水着限定部屋や男キャラクターのみなどの主張もできる。こういった自由度の高さも魅力のひとつだろう。ボイスチャットでしゃべりながら楽しくプレイすることもできるが、ボイスコミュニケータ装着率はそれほど高くないので、時間が空いたときなど手軽に楽しめるのもいいところ。しゃべらないからといって皆が殺伐としているわけでもなく、たとえば自分がXboxコスチュームを選択したら、相手もそれに合わせてXboxコスを選択してくる、なんて心温まる(?)コミュニケーションもあったりね。

ラグのない完成された環境に、自由度の高い部屋制度が合わさったことで、これまでのXbox Live対応格闘ゲーム以上のおもしろさに仕上がっている本作。まだ体験していないという人は、ぜひともXbox Liveの世界に飛び込んできてほしい。

オフラインはおもしろくないの？という疑問もあるだろう。対戦できる仲間がたくさんいるなら、完全にラグがないぶんオフラインのほうが対戦は楽しめる。仲間がいない場合は、コスチューム獲得のためのストーリーモードもいいが、格闘アクションゲームとしてのおもしろさを追求したいところ。そこでおすすめなのがタイムアタックモードだ。CPUがちゃんと"考えて"反応してくるのでパターンが作りづらく、それがヤリ込み度を深めている。現在のトップタイムは、シングル戦・ノーマルが2分14秒台。これに挑戦してみるのもいいだろう。タイムを意識することで、対戦同等の緊張感を持ってプレイできるはず。個人的にはお気に入りのモードです。そのほかタッグもなかなかの出来。今号の攻略ページで紹介しているものは、難度が高めなだけに、これを完成させられれば高い達成感を得られるはず。

オンオフともに充実の内容で、間違いなくおすすめの1本です。と、そういえば『DOA1U』もありました……。い、いやこれはメモリアルソフトということで(汗)。

(ファミ通Xbox：ノリック)




### DEAD OR ALIVE Ultimate

- テッド オア アライブ アルティメット
- テクモ
- 発売中(2004年11月3日)
- 5.1ch、HDTV
- OP 最大8人 VC SR
- 16ブロック以上
- Team NINJA
- 8240円[税込]
- 16歳以上

### 思い出の1本

### DEAD OR ALIVE 3

- ●ジャンル　対戦格闘
- ●発売日　発売中(2002年2月22日)
- ●発売元　テクモ
- ●開発元　Team NINJA
- ●価格　3090円[税込]（プラチナコレクション版）
- ●システム対応　5.1ch　HDTV
- ●Xbox Live　非対応

#### なぜか新鮮です！

『DOAU』に熱中している毎日ですが、『DOA3』のことをふと思い出してプレイしてみました。印象としては、やはり3年近くまえのソフト。グラフィックレベルで当時最高峰を誇った『DOA3』も、いま見るとひと世代まえのクオリティーかな。もちろんこれはTeam NINJAのソフトに対する物差しでの印象。『DOAX』、『NINJA GAIDEN』、『DOAU』と見てきただけに、キャラクターの肌やコスチュームの質感など物足りなさが残るのも事実。グラフィックに関しては、ポルシェじゃないけど最新ものが最良ですね。

内容に関しては、あれだけやり込んだソフトでしたが、『U』色に染められているいまプレイしてみると、かなり新鮮な感覚。こんな技があるといいなぁ、と『DOAU』をプレイして感じることが見事に反映されているのには感心。軸移動技や溜め攻撃、空中投げなどシステム的にも進化していて、「これが『2』からの進化か」と改めて思ってしまいました。すべてのキャラが強化される形で調整が施され遊びやすいだけに、再度ヤリ込んでみるのも一興です。

ファミ通Xbox

# TOP10 協力店リスト

■北海道
アーク21 美光店／ポスフール江別店／ポスフール帯広店／ポスフール北見店／ポスフール旭川店／ポスフール永山店／ポスフール苫小牧店／ポスフール函館美原店／余市店
ゲーマーズ 札幌店
ビックカメラ 札幌店
ヨドバシカメラ マルチメディア札幌店
■青森県
トミー 城北店／八戸店／三沢店
さいたや 浜田店／土手町店／中野店
マジカルステーション 城下店
■秋田県
一休さん ビルフェロー横手サティ店
TVゲームショップアーク21 秋田サティ店
ラックショップビア サンウェスタ店
本たこん堂 本荘東店
■岩手県
COMG! 盛岡南サティ店
TVゲームショップアーク21 一関サティ店
マジカルガーデン 水沢店
■宮城県
ゲーマーズ 石巻店／長町イトーヨーカ堂店／気仙沼店／仙台店／名取店／はっぴい館／古川店／大和町店
TVハニョウ 佐沼店
ベスト電器いわ ヤオラユラカラボーイ店
ヨドバシカメラ マルチメディア仙台店
■山形県
一休さん ビルフェロー天童サティ店
クキラキ堂大陸 鶴岡駅前店／寒河江ラウ店／山形大学前店／山形西バイパス店
シーカル 十日町店／米沢店
ファミコンプラザTOM 大野目店／■日町店
■福島県
アイプ書店 ドキドキ冒険島 矢吹店
一休さん ■トリイグリーンモール店／ビルフェロー会津サティ店／ビルフェローいわきサティ店／ベイシア郡山店／ベイシア 白河モール店
シーガル 郡山店／ふくしま
TVゲームショップアーク21 ■■サティ店
ブックオフ 白河店
ヨドバシカメラ 郡山駅前店
■新潟県
一休さん ベイシア小千谷店／ベイシア新潟■■店
■ムダッシュ
COMG! 長岡店／新黒川店／小千谷店／亀田店／西条店／小出店／五泉店／小針店／三条四日町店／■見田店／水原店／出来島店／中条店／新津店／■津さつき野店／■町店／六日町店／燕三条店
ホームエンタテイメントステーション 鉄島店
マジカルガーデン 吉田店／新潟駅南通店
マジカルステーション 加茂店／三条ピア店／白根店／東三条店／■店
コジマ 長岡大島店／長岡■日本店
ヨドバシカメラ 新潟店
■長野県
■ビアランド 飯田店／■■店
一休さん ビルフェロー須坂サティ店／ビルフェロー■科サティ店／ベイシア飯山店／ベイシア 更埴店／ベイシア 中野店／ベイシア 佐久店／ベイシア ■■店
エイデン 大町店／飯田店／■■インター店／下■■店／■訪インター店／佐久■■店
コアトリックスTOM ■■店
デジタルプレイス アップルライン店
i1 神■店
■ジョ ■■店
ブックハウスエム 本店
■群馬県
一休さん ベイシア 伊勢崎店／ベイシア 前橋店／ベイシア 伊勢崎東店／ベイシア 太田店／ベイシア 渋川店／ベイシア 渋川しもむら店／ベイシア 吉岡モール店／ベイシア 月夜野店／ベイシア 藤岡店／ベイシア 前橋モール店／ベイシア ■■店／ベイシア 高崎店
ラクム 大■店／大■■■店
GAMECITY1001 前橋店
タイムクリップ 新井店／吉井店／上里店／群馬町店／渋川中央店／■■店／前橋町店
ビックカメラ 高崎東口店
ファミコンショップ桃太郎 伊勢崎店
文■堂書店 伊勢崎店／大泉店／天川店／大胡店／大間々店／大前田店／前橋店／片貝店／上大島店／上■店／上中居店／上里店／■■店／小出店／小■■店／吉岡店／■■■店／■■店／高崎店／玉村店／藤岡店／■■店／■■店／■■店／■■店／■■店／吉井店
■マダ電器 リングス前橋店
ゆうぶいらんど ドキドキ冒険島 ■■店
■栃木県
あおい書店 ドキドキ冒険島 ■■店
一休さん ベイシア 大田原店／ベイシア 真岡店／ベイシア ■■店／ベイシア ■■店／ベイシア ■■店
ラクム ■■店／■■店
三■■ ■■店／真岡店
サンユウドウ ■■店
タイムクリップ 大平店／■■店
ブックランド フレックス
■■書房 ■■店／八幡店
■茨城県
石岡ビバホーム■
一休さん ベイシア 神栖店／ベイシア 下館店／ベイシア 玉造店
Jack ■■店

トイズ・わん ■■店
TVハニョウ ■■店
ブックマート 下館店
U・らんど ■■店
■埼玉県
一休さん ベイシア 東松山店／丸広 入間店／丸広 上尾店／丸広 川越店／丸広 坂戸店／丸広 ■■店／丸広 ■■店
エブリデイ 上尾店
■■書店 BOOMER店／三郷店
ゲーマーズ 大宮店
ゲームステーション ■■店／■■■■店／八■店／■■店
ゲーム■■ ■■店
ゲームボーイ ピエロ
さくらや ■■西口駅前店／大宮東口駅前店
タイムクリップ ■■■■店
ドキドキ冒険島 大井町店／東川口店
コジマ 浦和店／大宮店／越谷店／所沢店／NEW上尾店／■■店／三郷店／■川店
ビックカメラ 大宮西口そごう店
ファミコンショップ桃太郎 上尾店／入間店／春日部店／川越駅東口店／北坂戸店／狭山店／■■店／■■店／■■■店／■■台店／新所沢店／■■台店／■■店／■■店／■■店／■■店／■■店／■■店／■■店／ふじみ野店／■■店／■■店
■■■■ ■■店／狭山入間店／富士見店
マジカルガーデン 東松山店
マジカルステーション ■■ブックドーム店
ミルキー2 ■■店
ミルキー1 ■■店
■東京都
アール ■■店／本町店
AZ Market ■■店／立川店
おもちゃの王国
■ディスコ コヤマ ■小岩店
■ムラウチ TVゲームコーナー
■ムラヤ ■■■■
■■■■ ■■■■■店
ゲーマーズ 池袋本店／立川店／本店2号館／町田店
ゲームキャロ ■■■■店
ゲームステーション ■■店／■■店／竹ノ塚店／■■■西口店
GAMESキーヤ
コヤマ ■上店
さくらや 池袋東口店／渋谷駅前店／新宿西口駅前店／新宿東口駅前店／新宿ホビー館／■■■■■店／東京八重洲北口店
サンキュー
ソー・ラン 石神井公園店／富士見台店
スーパー■■館
セキド電機 ゲーム本店
ソフトランドDuck ■■店
ソフトランドGARAGE ■小山店
ソフトランドぶんぶん ■■店
大成堂 石神井店／■■店
TVハニック ■■店／■■店
■■書店 池袋西口館 TVゲームコーナー
ドキドキ冒険島 ■■店
■ーサイド ■■■■店／■■■■■店
ノジマ ■川店／■■店／北千住■■イ店／国分寺店／■■店／■■店／■■店／中野店／NEW■■デジタル館／NEW■■店／八王子■■店／府中店
ハラスト ■■店／■■店／■■店
ビックカメラ 池袋西口店／池袋東口駅前店／池袋本店／渋谷ハチ公口店／渋谷東口店／新宿西口店／新宿東口店／立川店／有楽町店
ビットイン
ファミコンショップ ピョコロ
ファミコンショップ桃太郎 ■■店／■■店／■■店／ひばりが丘店
ファミコンハウス ■■店
ファミコンランド 光が丘店／光が丘■■店
ファミコンワールドてばみ ■■店／■■店／■■店／■■店
ベニーレイン ■■■■店
マジカルガーデン ■■店／大山店／武蔵村山店
マジカルステーション FKII 武蔵小山店
マジカルステーションイトーヨーカ堂 ■■店／大井町店
モトナラール ■■店／■■店
もりたや 小■■店
ヨドバシカメラ 上野店／新宿西口大ガード店／新宿西口本店／新宿東口駅前店／八王子店／マルチメディア錦糸町店／マルチメディア町田店
ロムハウス 西日暮里店
■千葉県
アドホック ■■店
一休さん ベイシア 東川店／ベイシア ■■店
おもちゃのあづまや
GAMEいちばんかん 五■店
GAME&HOBBY キッド
ディスクコニオン ピコラ ■店
ドキドキ冒険島 ■■■■店／■■店
ネビーランドキューブ
マジカルガーデン ■■店
てんカワールド ■■■■店
ヨドバシカメラ 千葉店
■神奈川県
石丸電気 ■■店
一休さん ビルフェロー ■■店
おもちゃセンター ナガシマ
ゲーマーズ ■■店
ゲームショップビーム
Game Station いずみ中央店／上大岡店／■2下永谷店／下■谷店／■■店／■■店／■■店

コンプモール ■■■店
さくらや ■■■■店
ソフトランドBOSTON ■■■店
ソフトランドGARAGE ■■■店／■■■店
ソフトランドぶんぶん 大■山店／■■店／■■■店／■■■店
ディスクユニオン ピコラ ■■■店
テオテオ ■■みなとみらい店
TVゲーム&ハウスコミュニティー ピーコ
TVハニコ ■■■■■
テレビっ子 あざみ野店／■■店
トイ&ホビー ■■■■
トイザらス ■■■店／■■■店／■■店
ドキドキ冒険島 ■■■■■■店／■■店
コジマ ■川店／■■■店／■■店／■■店／■■本店／■■■店／■■店／■■■店／■■山店／■■■店／■■川■店／NEW■■■店／NEW■■■店／NEW■■店／■■店／■■店／■■■店
ビックカメラ ■■■店／■■西口店
ファミコンショップ Paddy
ファミコンショップ桃太郎 ■■■店
ファミコンプラザ ジョイズ
ラックバーク24
マジカルガーデン ■■山手台店
マジカルステーション ■■店／■■■■■■店
マルチメディアステーション ゼロラン ■■店／■■店
メディアポリス ■■■■店／■■■■店／■■■■店／■■■■店／■■■■店
■■ラカシキ TVゲームコーナー
ヨドバシカメラ ■■■■店／■■■■■■店／■■駅前店
ロムハウス ■■店／■■■店
■山梨県
おもちゃのイチョウ
おもちゃのまんちゃん
テオテオ 山口店
ノジマ 上■■店／■■店／■■店／■■■■店
■静岡県
エイデン ■■■■店
■コデジ ■■店／■■店
ゲームショップばる ■■■■■店
TVゲームショップ ドラゴンキッズ
スーパーコンプマート ■■店
■レコムランド 伊豆■■店
ノジマ 伊■店／■■店／■■店／■■店／■■店／■■店／■■店／■■店／■■店／■■店
PARADE ■■店／■■店／■■■■店／■■■店／■■店／■■店／■■店／■■店
ファミーズ BOOK ONE店
ファミコンランド ■■店／■■■■店／■■店／■■店／■■店
ホビワン ■■店／■■店
マジカルガーデン グロスミュゼ清水店／清水店／■■店／■■■■店
メディアポリス ■■店／■■店／■■■■店／■■店／■■店／■■■■店／■■店／■■店／■■店／■■店／■■店／富士■■■■店／■■■■店
大和文庫 ■■店／■■店／■■■店／本店
■愛知県
一休さん 清水屋 犬山店／清水屋 春日井店／清水屋 ■■店／■■■ ■■■店／ビルフェロー春日井サティ店
■イデン ■■■店／■■店／■■パールシティ店／■■■■■■■店／■■■店／■■■店／■■店／■■インター店／■■店／■■店／■■■店／■■■アスリーク店／■■ショッピング■ポート店／■■店／■■店／■■店／■■店／■■店／■■■店／■■店／■■店／■■店／■■■■店
イタッキー ■■■店／■■■店／■■■■店／■■■■店／■■■店／■■店
おもちゃのジャンボ アスティ店
おもちゃの■ ブレーメン
GROOVE! ■山本店
ゲーマーズ 名古屋店
ゲームステーション■ビ■ EAST／WEST
ゲーム■■ ■■店／■■店／■■店／■■■店／■■店
コンプモール 名古屋■■／■山店
ザクザク ■■店
コーヒーコンプマート 大須■■■■／■■■■■／■■店
■ンキ ■■店
ダンシングヘア ■■店／■■■店／■■■店／■■店／■■店
ディスコ ■■店
TVゲーム ■■■
■■
ドリブカメラ ■店
ドリームランド ■■店
ハイパーファミコング ■■■店
ビックカメラ 名古屋駅西店
ビッグガレージ ■■店
ファミーズ ■■■店／■■■店／■■店／■■■■店／■■店／■■店／■■店／■■店／■■■■■店／■■■店／名■店
ファミコンハウスあいてむ
ファミコンプラザ ■■店／■■店
ホーム■キスポ ■■店／■■店
MAG MART ■■店／■■店／■■店／■■■店／■■店／■■店
マジカル ■■店／■■店
マジカルガーデン 石川■店／■■■店／

■■インター店／■■■店／■■■■店／■■店／■■店／■■店／■■店／■■インター店／■■24■店／■■店／■■■■店／■■店／■■■店／■■店／■■店／■■店／■■店／■■店／■■店／■■店／ランダーシティ店
マジカルコミューション ■■店／■■店／■■■■■■■店／■■■■■店／■■■店／■■■店／ベル
マジカル本店
ヤマダデンコウ メルサ店
■岐阜県
一休さん 清水屋 ■山店
エイデン 大垣ベルプラザ店／■■■店／■■店／■■■■■■■■店／■■店／■山店／■■■インター店／■■店
株式会社コーラン エーランストア
キラヤ ビア店
GAME SEVEN
コンプモール ■■店／■■店
■■ラース ■■■■店／■■店
ダンシングベア ■■■■店
ファミコンGP
ファミコンキッズ
ファミコンジャングル
マジカルガーデン ■■店／■■店／■■■■店／■■■店
マジカルステーション ■■■店／■■■■■■■■■■店／■■■■■■■店／■■■店
RUSH
■三重県
一休さん ビルフェロー桑名サティ店／ビルフェロー津サティ店
■イデン ■■イオンタウン店／■■店／■■店／■■店／■■店
ゲーム■■ ■■店
コーリーコンプマート ■■■店
コーリーランド ■■■店
マジカルガーデン ■■店／■■■■■店／■■店／■■■店
マジカルステーション ■■店／■■■■■店／■■■■■■店／■■■店
■滋賀県
一休さん ビルフェロー■■■サティ店
遊コン ■■店
■和歌山県
おもちゃ■■■ ■■山店
キャッツアイ ■■店
ドキドキ冒険島 和歌山店
ミノスケ ■■■■■■店
ミミー
■奈良県
ゲームプラザ元気302 ■■店
ハビルス■■■SOFT館
マジカルステーション ■■■■■■■
Unit EAT ■■店
■京都府
アーク21 ■■■店
一休さん ビルフェロー ■■サティ店／ビルフェロー ■■■サティ店
株式会社■■■
ゲーマーズ 京都店
■■■■ ■■店／■■店／■■■店／■■■店／■■店
■■■■■ 株式会社
ニュータイプ ■■店／■■店
ファミコンクラブ ■■■■■
ファミコン■■■ ■■店／■■店
マジカルガーデン ■■川店
マジカルステーション ■■■店
■ディショップギーコ ■■本店
■石川県
COMG! ■■店／■■店
ソフトランド ■■店
ファミーズ ■■店／■■店／■■■■■■■
三■ジョーシン ■■■■■キッズランド
■富山県
GROOVE! ■山■■店
ゲンキランド ■■店／■■■店
■■ジョーシン ■■■■店ディスラピア／■■■■■■キッズランド／■■■■■■キッズランド
シャトル ■■店／■■店／■■店／■■■■店／■■■■■店／■■店
■■■■■ ■■店
ハイパーゲームランド ■■店
ファミコンボックス
■福井県
■■トイズ■■ ■■店
おもちゃの■■■
おもちゃの王様オカ ■■店
サイト玩具店 ■■店
ファミーズ ■■■■店
ファミコンショップBIG ■■店／■■店
三■ジョーシン ■■■■■■■キッズランド
■大阪府
一休さん ビルフェロー■■■サティ店／■■■■■■店
キャッツアイ ■■店
近鉄百貨店 ■■店
ゲーマーズ なんば店
ゲームショップであにぃ ■■店／■■店
ゲンウェスト
ドラゴンクールドラララ ■■店／■■店／■■店／■■店
なかよし ■■店／ホワイティうめだ店
ニノゲヤ ■■店
ビックカメラ なんば店
ファミコンショップイーグル ■■■店
ホビーアイランド
ミノスケ ■■■■店

■ディアCITY ■■店
ヨドバシカメラ マルチメディア梅田店
遊コン ■■店
■兵庫県
ウェーブライド ■■店
くれよん ■■店／■■■■店
ラロベー ■■店
ゲーマーズ ■■店
ゲーマーズサポーターBUG ■■店／■■店／■■■店／■■■店／■■■店／■■店
ゲームショップ■■ビーラン
ゲームしょっぷ■■
ドラゴンクールドクラブ ■■店／■■■店／■■店／■■店／■■店／■■■■店
POWERメディアCITY ■■■■店
ファミーズ ■■■■店／■■■■■■■店／■■■■店
ファミコンショップ■■
メディアCITY ■■店／■■■■店／■■店
メディアナ! ■■店
モーモーランド ■■店
遊コン ■■■店／■■■店／■■店／■■■店／■■店
■広島県
おもちゃ■■■ ■■■店
ゲームアーラ ■■店／■■店／■■■店／■■■店／■■店
COMG! ■■店
デオデオ ■■店／■■■店／■■■店／本店
TOY&ゲーム ■■
はとや ■■■店
ファ!ザウルス ■店
■ディオ! ■■店
■岡山県
ゲーマーズ 岡山店
コア■■ ■■■店
■■■■ ■■店／■■店
ベスト電器LIMB ■■本店
メディオ! ■■店
遊コン ■■店
■鳥取県
デオデオ ■■店
ファ!コンショップ■■ ■■店／■■■■店
■コン ■■店
■島根県
デオデオ ■■店
■山口県
COMG! ■■店
マジカルステーション ■■店／山口大内店／山口大学■店
■香川県
一休さん ■■■■■店
ゲームアーラ ■■店／■■店／■■店／■■■店／■■店
ドキドキ冒険島 ■■■■■■店
マジカルガーデン ■■■■店
■徳島県
株式会社■■■
TVゲームランドZERO ■■店／■■■店
TVハニック EAST■■店
■高知県
ゲームアーラ ■■■店
マジカルガーデン ■■店
マジカルステーション ■■店／■■■■店／■■店
■愛媛県
デオデオ ■■本店
■■ハウス
ファ!コンコーナー2
ベスト電器LIMB ■■■■■
■福岡県
アーク21 ■■店
株式会社■■■■■■■
■■■ ■■店
ゲーマーズ 博多店
ゲーム・ザ・モンスター ■■■店
ゲームアーラ ■■■サティ店
ジョイン ■■■■
ディデオ ■■店／■■■店／■■■店／■■店
TVゲームショップアーク21 ■■サティ店
ビックカメラ 天神■■
ファミコンクラブBOB
ブックコテーション■■■店
ブックマーケット ■■店／■■店／■■店
ベスト■■■タウン ■■店／■■本店
マジカルガーデン ■■■店
マジカルステーション ■■■店／■■インター店
メディアナイン ■■店／■■店
有限会社■■■■■■■（OKおもちゃ■■センター■■■■店）
■佐賀県
アーク21 ■■サティ店
インテキ■ ■■店
■■■ ■■店／■■店
■■ファミコンハウス ■■■■店／■■店／■■店
ファミコンワールド ■■店
マジカルガーデン ■■■店／■■■店
■長崎県
ゲームショップトムキーヤ
佐世保ゲーム■■■■ ■■店／■■店／■■店／■■店
ファミコンハウス ■■■■■■店／■■■店
メディアクラブ ■■店
■■NG ■■店／■■店／■■店／■■店
■熊本県
ファミレンジャー ■■店
ファミコンショップサンライト ■■店／■■■店
BOOKSあんとく ■■■■■店
ベスト電器LIMB ■■本店
マジカルステーション ■■店

■ルチメディアショップTOM ■■店
■■NG ■■店／■■店／■■店
■大分県
株式会社■■
ゲームミュージアム ■■店
JOYランド ■■■店／■■店
TVランド ■■店／■■店／■■店
ベスト電器LIMB 大分店
マジカルステーション 大分本店／■■店
■宮崎県
デオデオ ■■本店
ベスト電器タウン ■■店／■■店／■■店
■鹿児島県
おもしろランドキャンプ ■■■店／川内店／■■店／■■店
がちゃ■■
デオデオ 鹿児島本店
ファミザウルス 国分店

WANPAKU 全店

JUSCO ゲーム取扱い店

イトーヨーカドー ゲーム取扱い店

Game TSUTAYA 全店
GameStand 全店

GEO ゲオ 全店

シータ 全店

TOPBOY 全店

カメレオンクラブ 全店

Sofmap
www.sofmap.com
ゲーム取扱い店

Daiei ゲーム取扱い店

ハローマック 全店

ゲーム選隊 全店

ビックカメラ ゲーム取扱い店

ヨドバシカメラ ゲーム取扱い店

WonderGOO 全店

ファミ通Xbox Present

# 読者アンケートにご協力ください

株式会社エンターブレインでは、弊社ゲーム雑誌において読者アンケートを実施することになりました。みなさまの貴重なご意見・ご要望をいただくことにより、より有益な雑誌作りの資料とさせていただきます。なにとぞご協力くださいますよう、よろしくお願いいたします。

合計40名様




アンケートにお答えいただいた方の中から、抽選で右の商品をプレゼントいたします。

## 全国共通図書カード　¥5,000分

日本全国の図書カード取り扱い店9,781店舗（2004年11月現在）にてご利用いただける全国共通図書カード（お一人様¥5,000）を、計40名様にプレゼント!!

## ■アンケートご記入方法

以下の質問について、（○はひとつだけ）（○はいくつでも）などの指示にしたがって、該当する番号に○をお付けください。お手数ですがご記入後はキリトリ線にそって切り離し、必ず80円切手を貼った封書にてご返送下さい。

■<宛先>〒154-8799　世田谷郵便局留　株式会社エンターブレイン　アンケート（ファミ通Xbox）係

■<締切>2005年1月31日（月）当日消印有効　■<当選者発表>当選者の発表は、商品の発送をもってかえさせていただきます。

※なお、このアンケートは、読者のみなさまのゲームに関する実態の把握を目的とし、統計処理いたしますので、回答者個人にご迷惑をおかけすることはございません。

### ■住所等記入項目

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ご自宅の住所 | 〒　都道府県<br>TEL | | | | | | |
| 氏名 | フリガナ | | | | | | |
| 性別 | 1. 男　2. 女 | 年齢 | 歳 | 未既婚 | 1. 未婚　2. 既婚 | 子供 | 1. 有　2. 無 |
| 職種 | 1. 小学生　2. 中学生　3. 高校生　4. 大学生　5. 短大・専門学校生　6. 会社員　7. パート・アルバイト等　8. 自営　9. 主婦　10. 公務員　11. 無職　12. その他 | | | | | | |

**①** 普段ファミ通Xboxを何人で読んでいますか（友人、家族へ貸す場合も含めて）（○はひとつだけ）

1. 自分だけ　2. 2人　3. 3人　4. 4人　5. 5人以上

**②** ファミ通Xboxを選んだ理由は何ですか（○は5つまで）

1. ソフトの攻略に関する記事が役に立つから
2. ソフトの評価に関する記事が役に立つから
3. 新作ゲームソフトの発売日が早くわかるから
4. 新作ゲームソフトの内容・評判が早くわかるから
5. ゲーム関連の情報が早いから
6. 価格が手頃だから
7. 付録（体験版や小冊子など）が充実しているから
8. 連載読み物が面白いから
9. 毎号買っているから

**③** ファミ通Xboxの広告をどの程度見ていますか（○はひとつだけ）

1. ほとんどの広告をくわしく見る
2. 興味のある広告だけくわしく見る
3. 広告はあまりみない

### あなたの普段の生活についてお聞きします。

**④** 普段買おうと心がけている雑誌は何ですか（○はいくつでも）

1. 週刊ファミ通
2. ファミ通PS2
3. ファミ通キューブ+アドバンス
4. ファミ通WaveDVD
5. コミックビーム
6. アルカディア
7. LOGIN
8. テックウィンDVD
9. マジキュー
10. B's-LOG
11. TECH GIAN
12. Vジャンプ
13. コンプティーク
14. 電撃プレイステーション
15. 電撃PS2
16. HYPERプレイステーション2
17. ザプレ
18. ドリマガ
19. 電撃GameCUBE
20. Nintendo DREAM
21. コロコロコミック
22. 少年ガンガン
23. 週刊少年ジャンプ
24. 週刊少年マガジン
25. 週刊少年サンデー
26. 週刊少年チャンピオン
27. 週刊ヤングジャンプ
28. 週刊ヤングマガジン
29. 週刊ヤングサンデー
30. 週刊モーニング
31. 週刊ビッグコミックスピリッツ
32. 週刊コミックパンチ
33. NewType
34. アニメージュ
35. 日経キャラクターズ
36. BOON
37. smart
38. POPEYE
39. 東京ウォーカー（関西・九州・東海・千葉・横浜・神戸・北海道含む）
40. 日経エンタテインメント!
41. 週刊プレイボーイ
42. CDで〜た
43. ビデオ&DVDで〜た
44. TVガイド
45. ザ・テレビジョン
46. 週刊アスキー
47. FRIDAY
48. FLASH
49. その他ゲーム誌
50. その他マンガ誌
51. その他ファッション誌

## ゲームのことについてお聞きします

**5** あなたがA:今お持ちのゲーム機、周辺機器とB:今後欲しいゲーム機、周辺機器は何ですか(○はいくつでも)

| A | B | | A | B | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ゲームボーイアドバンス(SP含む) | 5 | 5 | PSP |
| 2 | 2 | ゲームキューブ | 6 | 6 | Xbox |
| 3 | 3 | ニンテンドーDS | 7 | 7 | パソコン |
| 4 | 4 | PS2 | | | |

**6** 1ケ月間でゲームソフト購入に費やす金額はいくらくらいですか(○はひとつだけ)
1. 1~2本
2. 3~5本
3. 6~10本
4. 11~20本
5. 21本以上
6. ゲームは購入しない

**7** ゲームをする回数はどれくらいですか(○はひとつだけ)
1. ほぼ毎日
2. 週2~3回程度
3. 週1回程度
4. 月に1~2回程度
5. ほとんどしない

**8** 1回にゲームで遊ぶ時間はどれくらいですか(○はひとつだけ)
1. 30分未満 2. 30分~1時間 3. 1~2時間 4. 2~3時間 5. 3~4時間 6. 4時間以上

**9** XboxLiveを利用していますか
1. 利用している 2. 利用していない

**10** Q9で1.を選んだ方にお聞きします。利用している回数はどれくらいですか(○はいくつでも)
1. ほぼ毎日 2. 週2~3回程度 3. 週1回程度 4. 月に1~2回程度

**11** あなたがゲーム機やゲームソフトを買うときにどんな情報を参考にしていますか。当てはまるものに○を付けてください。(各項目に○は3つまで)
A:初めて知った情報/B:内容を理解した情報/C:購入を決意させた情報

| A | B | C | | A | B | C | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 1 | ゲーム雑誌の記事 | 8 | 8 | 8 | 友人、家族からの意見 |
| 2 | 2 | 2 | ゲーム雑誌の広告 | 9 | 9 | 9 | 販売店の店員の意見 |
| 3 | 3 | 3 | ゲーム雑誌の付録体験版・映像ディスク | 10 | 10 | 10 | 店頭のチラシ、小冊子 |
| 4 | 4 | 4 | 一般雑誌の記事・広告 | 11 | 11 | 11 | 体験版を実際にプレイして |
| 5 | 5 | 5 | 屋外の看板・電車のポスターなど | 12 | 12 | 12 | 店頭で実際にプレイして |
| 6 | 6 | 6 | テレビ番組 | 13 | 13 | 13 | 友人宅で実際にプレイして |
| 7 | 7 | 7 | テレビCM | 14 | 14 | 14 | インターネット上の情報 |

**12** ゲームソフトやゲーム機をどこで買っていますか(○はふたつまで)
1. ゲーム専門店
2. 玩具店
3. ビデオレンタル店
4. コンビニエンスストア
5. カメラ系ディスカウント店
6. 家電系ディスカウント店
7. ディスカウントショップ
8. 通販(インターネット含む)
9. その他

## インターネットについてお聞きします。

**13** インターネットを利用していますか
1. 利用している 2. 利用していない

**14** 何を使って利用していますか(○はいくつでも)
1. デスクトップパソコン
2. ノートブックパソコン
3. ゲーム機
4. 携帯端末(携帯電話を含む)
5. その他

**15** 自宅での通信回線は、何を使っていますか(○はひとつだけ)
1. アナログ接続
2. ISDN
3. CATV
4. ADSL(24M未満)
5. ADSL(24M以上)
6. 光回線
7. PHSなどの無線

**16** 自宅のパソコンからインターネットを利用する目的は何ですか(○はいくつでも)
1. ゲームの情報収集
2. その他趣味の情報収集
3. 仕事の情報収集
4. 買い物
5. オークション
6. 電子メール
7. ソフトのダウンロード
8. ゲーム
9. ストリーミング等の動画鑑賞
10. その他

## DVDソフトについてお聞きします。

**17** DVDソフトを月に何本購入しますか(○はひとつだけ)
1. 1~2本 2. 3~5本 3. 6本以上 4. 毎月は購入しない

**18** DVDソフトはどういったジャンルを購入しますか(○はいくつでも)
1. 映画
2. アニメ
3. 音楽
4. アイドル
5. スポーツ
6. その他

**19** あなたがDVDソフトを買うときにどんな情報を参考にしていますか。(○は3つまで)
1. ゲーム雑誌の記事・広告
2. DVD専門誌の記事・広告
3. 一般雑誌の記事・広告
4. テレビ番組・CM
5. 店頭の情報
6. インターネット上の情報
7. 友人、家族からの意見
8. その他

## 携帯電話についてお聞きします。

**20** 携帯電話はお持ちですか
1. 持っている 2. 持っていない

**21** Q20で1.を選んだ方にお聞きします。利用しているサービス会社は何ですか
1. NTTドコモ 2. ボーダフォン 3. au 4. TU-KA 5. その他

**22** Q21をお答え頂いた方にお聞きします。その会社を選んだ理由は何ですか(○はいくつでも)
1. 料金割引があるから
2. 友人・知人が使っているから
3. 携帯機器の機能が優れているから
4. 携帯機器のデザインがいいから
5. 雑誌・TVの広告を見て
6. 何となく

**23** Q20で1.を選んだ方にお聞きします。利用しているコンテンツは何ですか(○はいくつでも)
1. 着メロ・着うた等
2. 待ち受け画面
3. ゲーム
4. ニュース・天気などの情報サービス
5. 占い
6. 芸能・エンタメ情報
7. ショッピング
8. バンキング
9. その他

**24** Q23で3.を選んだ方にお聞きします。携帯電話のゲームは主にどこで遊んでいますか?
1. 家
2. 学校 職場
3. 電車の中
4. 待合せの時
5. 遊んだことがない
6. その他

**25** Q23で3.を選んだ方にお聞きします。利用しているゲームのジャンルは何ですか(○はいくつでも)
1. ロールプレイングゲーム
2. アクション
3. アドベンチャー
4. シミュレーション
5. シューティング
6. パズル(テーブルゲーム含む)

**26** 登録しているコンテンツ数はいくつですか
1. 1つ 2. 2つ 3. 3つ 4. 4つ 5. 5つ以上 6. 登録していない

**27** そのゲームを選んだ理由を教えてください
1. 家庭用もしくはパソコンゲームで既に遊んだ経験があるから
2. 携帯ゲーム情報サイトをみて
3. おすすめメニューにあったから
4. 友人・知人に聞いて
5. 雑誌・TVなどの情報をみて
6. 何となく

# 編集長日記
## THE DIARY OF THE EDITOR IN CHIEF
## ～ある日、ふと。～

●● Vol.10 ●●

**Xboxが発売となって3年が経とうとしている。ということは、ファミ通Xboxも3周年を迎えるわけで……。**

# おかげさまでまもなく3周年! ファミ通Xboxが、ファミ通Xbox次世代機(仮)になるのはいつ?

2002年1月に週刊ファミ通の増刊号として2号ほど発売したのち，3号目から正式に創刊となったファミ通Xbox。気がつけば今月号で36冊，まるまる3年分作ってきたことになる。創刊当時はとにかくバタバタしていたなあ……なんてことを思い出した。

もともと，ファミ通Xbox編集部の前身はファミ通ドリームキャスト。1998年11月，ドリームキャスト発売とともに創刊した。サターンからの流れもあったのだが，当初は専門誌が5つ（！）も出ており，専門ハード誌としては異常な数だった（それくらい期待されていたハードだった，というのもあるが）。そんな中でもファミ通ドリームキャストは独自路線を進みつつ，2000年には思い切って隔週刊にもチャレンジ。思えば，よく隔週刊で出していたよなあ……といまさらながらビックリ。すっかりPS2に押されまくりなハードだったが，それでも毎月そこそこのタイトル数が発売されていたし，それなりにしっかりとシェアを獲得していた。最終号となった2001年8月号の記事を読むと，たとえばソフト売上ランキングでは1位が「ファンタシースターオンライン Ver.2」で12万本，2位が「クレイジータクシー2」で5万5000本ほど売れている。3年まえなのでゲーム市場そのものがいまよりもよかった時代だからと言えばそうなのだが，製造中止を半年以上まえに発表したハードとは思えない。発売予定カレンダーをチェックすると，この段階でまだ80タイトル以上控えている（そのうち8割くらいはちゃんと発売されている）。

そして，2001年夏ごろからXbox関連の動きが慌ただしくなってくる。秋の東京ゲームショウに向けて，マイクロソフトブースで配布するパンフレットの制作（じつはずっとファミ通Xbox編集部が制作している）や，2002年1月からの創刊に向けたさまざまな仕込み（僕はこの期間中，「セガアーケードヒストリー」という単行本の追い込み時期で，あまり手伝えず）など，編集部全体の体制が徐々にXboxへと移行していった。

そうそう，はじめて編集部にXbox本体がきたときのこともよく覚えている。編集部員のコブラ小林（現ファミ通PS2編集部）が「本体撮影用に1台借りてきた」と大きな袋から箱を出し，中から本体を取り出してテーブルの上にゴンと置いた。その猛々しいXboxの勇姿（？）に編集部員全員で「でかいっ！」との声。いまでこそすっかり慣れてしまい，むしろ愛らしい大きさだと思っているのだが，当時はやっぱりその大きさがいちばん印象に残った。

単行本の仕事も終わり，いよいよ本格的にファミ通Xboxの編集作業に参加しはじめたのが2001年末。マイクロソフトともさまざまな打合せをこなしていく。このときすごく感じたのが「外資系の会社だなあ」ということ。細かい部分はアレだが，少なくとも日本のゲームハードメーカーとは明らかに違う雰囲気だった。Xbox事業部には，ゲーム業界から集まってきたメンバーと，マ[illegible]Xboxに[illegible]となったメンバーが混在しているわけだが、それがまた独特で個性的な雰囲気を作り上げていたように思う。

創刊されてから間もなく、マイクロソフトがオンラインRPGを制作しているらしい，という情報をキャッチする。これがその年（2002年）の東京ゲームショウで発表された「トゥルーファンタジー ライブオンライン」だった。実際に動いているのを観るのは，さらにもう少し先の話になるのだが，開発途中のものを実際に体験させてもらったときはものすごく衝撃を受けた。「これが次世代のRPGなのか！」と，いままでにない新体験がXboxで味わえる，とかなり興奮したのを覚えている。あまり過去は振り返らない性格なのだが，ことコレに関してはいまでも「もし「トゥルーファンタジー ライブオンライン」が開発中止にならずに，ちゃんと発売されていたらなぁ……」と思うことがある。つくづく残念ではあるが，そうしたさまざまな結果を糧に，マイクロソフトにはこれからのXbox，そしてそう遠くない未来に発売されるであろう次世代機をしっかりと見据えてほしいと思う。

さて，そうこうしているうちに，2004年になると編集長引き継ぎとなる。いち編集部員時代には知らなかった，いろんなことが見えてきた。たとえば，Xboxに関するさまざまな戦略についても，「マイクロソフトは何を考えてるんだろう？」と思っていたのだが，じつはちょっとしたことでもホントにさまざまなことを考えているんだな，ということがわかった。ただ，それが伝わりにくいんだな，と。いや，伝わらないことには意味がないと言えばそうなんだけど，それは少しずつ，いろんな形で見えてくると思う。歯がゆくて歯がゆくてしょうがないと感じている人もたくさんいると思うが，ぜひ温かい目で見守ってほしい。きっともうすぐ……!?　もうすぐ？

ファミ通ドリームキャストは最終的に42号ほど発行したが，発行期間としては2年半程度。そう，気が付けばファミ通ドリームキャストの歴史をファミ通Xboxは追い抜いてしまった。専門誌はウチだけだし，市場としては決して盛り上がっているとは言えないハードで，ホントによく続いているなあ，といまさらながらに思う。これも読んでくれているユーザーがいてこそ。ホントに心からお礼を言いたい。

なんて，妙に湿っぽい原稿になっているが，まるっきり深い意味はないのでご安心を。2005年もちゃんと'毎月'発売されるし、ヘタすると誌名が変わって隔週刊なんて展開もありえなくもない（……いや、それはどうなんだ？）。

ともあれ、2005年もファミ通Xboxをよろしくお願いいたします！




←ファミ通Xbox創刊号とファミ通Xbox vol.2。このころは，まだ週刊ファミ通増刊号だった。創刊号がものすごい勢いで完売したこともあって，ほかの出版社も専門誌を創刊してくると思われたが，けっきょくウチだけだったな……。



➡創刊当時，何かとの思い出深いゲームなのがマイクロソフトの「ねずみくす」。真の姿はこうなるはずではなかったはず。ぜひ次世代機で真のふさふさを見せてほしい！……なんて思うのは，僕だけじゃないよね？

### ［今月の一枚！］




**ライター石井ぜんじ氏から毎年編集部に送られてくるミカン。どうもありがとう。ありがたくいただきます……って，2日で1箱なくなったよ。みんな食べすぎ！**

### PROFILE



**松井ムネタツ**
munetatsu matsui

最近の編集部はすっかりXbox Liveブーム。「ファントムダスト」に「Halo 2」，「DDAU」などなど。これほど盛り上がれるソフトが2005年も発売されますように！　本誌編集長。

**もうヒトコト！**
次世代機に関する情報は，ファミ通Xboxではいつから扱っていくのか……。いまのところ，マイクロソフトの公式見解は「他機種の次世代機よりは早く，もしくは同時期に，うちも新機種を投入します」ということのみ。これ以上のことは何も言わない。1月5日，ラスベガスで開催されるCES（コンシューマエレクトロニクスショウ）においてビル・ゲイツ氏の基調講演があるので，ここで何か発表される……かも？　どうなんだ？

**シュミコラム** 巷では「ジパング」が評判いいが，自分はその裏番組「舞-HIME」をチェック。このサンライズ萌えアニメ，思っていた以上に良作。そんな深夜枠アニメに3歳になる娘が大ハマリ中で，今日も「おねーちゃん観るの！」とおねだり。その歳ならフツーは「プリキュア」だろ？と思うのだが，こっちはまるで興味なし。なんで？

FAMITSU CHOICE ファミ通チョイス おすすめ・おまかせ

「ファミ通チョイス」とはファミ通グループが、とくにおすすめするゲームタイトルです。

ファミ通グループイチ押しの「ファミ通チョイス」タイトルを大紹介!!

# ファミチョイ本舗

週刊ファミ通/ファミ通PS2/ファミ通Xbox/ファミ通キューブ+アドバンス/ファミ通WaveDVD/ファミ通.com/ファミ通攻略本/ほか、ファミ通グループ各誌で応援!!

**ついに2004年ラストのファミチョイ本舗。現在攻略真っ盛りの2004年12月発売タイトルについて、各統括編集者にその魅力を語ってもらおう！　さらに、『ファミ通チョイスDVD』第2弾の情報もお届け！**

## 2004年12月発売のファミチョイタイトル その魅力を担当者がアツく語る!!

2004年12月に発売されたファミチョイタイトルは、以下の5本。どれもファミ通グループ各誌で全力攻略中のアツいタイトルばかりだ。今週は、その魅力を記事を統括する担当編集者がアツく語り尽くす！　年末年始は、これらのタイトルを存分に遊んじゃおう！

### 2004年 12/9 発売　機動戦士ガンダム ガンダムvs.Zガンダム

プレイステーション2 PS2 DVD-ROM　バンダイ　7140円［税込］　アニメ　アクション　要231キロバイト　全年齢対象
プロデューサー：半村憲彦
開発：カプコン

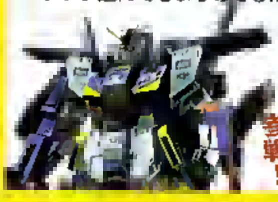
ニンテンドーゲームキューブ GC 8センチ光ディスク　バンダイ　7140円［税込］　アニメ　アクション　要7ブロック　全年齢対象
プロデューサー：半村憲彦
開発：カプコン

#### とにかくボリューム満点で、達成率がすごいことに！

統括編集者：遠来ケンイチが語る

『ガンダムvs.Zガンダム』はスゴイ。何がスゴイって、そのボリュームが圧倒的なこと！　とくに宇宙世紀モードにはやられました。一生懸命プレイしていたら、いつしか達成率がなんと100と1パーセントに!?　え、101？　いったい何パーセントにすればいいの……？　でも、新しいルートが出現したりすると、ついつい遊んでしまうのでした。


↑大好きなモビルスーツは、ガブスレイ！わたくしはティターンズであ～る！


ZZガンダムも参戦！

**今後の記事予定**
2005年1月下旬には、モビルスーツのデータと宇宙世紀モードのすべてがわかるコンプリートガイドが発売されるぞ。必勝を約束するテクニックも満載でお届けします！

### 2004年 12/16 発売　テイルズ オブ リバース

プレイステーション2 PS2 DVD-ROM　ナムコ　7140円［税込］　ファンタジー　RPG　要81キロバイト　全年齢対象　キャラクターデザイン：いのまたむつみ

#### 旅の果てに再びクレアと巡り合うヴェイグ！

統括編集者：キッシー風山が語る

今作は歴代シリーズの中でも、有数の"異端さ"が目につく作品に仕上がっとります。フォルスゲージを用いた戦闘、2種族が共存する世界観、クールというより無愛想な主人公……などなど。けど、プレイを進めていくことによって、そういう見かけの奥にある『テイルズ オブ～』シリーズらしさも、しっかり感じとれると思いますワ～。




**今後の記事予定**
週刊ファミ通 1月14日号増刊と、ファミ通PS2 1月14日号では、小冊子で第1部のボリューム攻略を実現。さらに両誌とも、そのつぎの号でも第2部を引き続き大攻略する予定。


→伝説の"聖なる王"が一行の前に姿を現す!!

### 2004年 12/16 発売　メタルギア ソリッド 3 スネークイーター

プレイステーション2 PS2 DVD-ROM　コナミ　7329円［税込］（限定版は13440円［税込］）　戦略諜報　アクション　要90キロバイト　18歳以上対象　ドルビープロロジックII対応、限定版は豪華ブックレット（2冊組）、豪華特典スペシャルDVD、塗装済み1/144スケール ディスプレイモデル同梱　監督：小島秀夫

#### 体が震えるくらい感動しますよ！

統括編集者：ふじのっちが語る

今作のポイントですか？　そんなの全部に決まってるじゃないですか！『メタルギア　ソリッド3』は、そう言うしかないくらい細部にまでとことんこだわって作られているのがビンビンと感じられる、そんなソフトなんです。具体的に書くとキリがないのでひと言だけ。シナリオもグラフィックもサウンドもすべて、体が震えるほどスゴイ！　僕が自信を持ってお薦めします!!


←ジャングルの中を彷徨っているだけでも楽しいので、ついつい任務を忘れがち。注意しましょう。



**ジャングルへの潜入ミッションをご堪能ください！**

**今後の記事予定**
週刊ファミ通、ファミ通PS2の各誌で絶賛攻略中！　どこの雑誌よりもより詳しく、よりボリュームのある内容でお届けしますので、ぜひプレイに役立ててください！

# 速報! 『ファミ通チョイスDVD Vol.2』が完成 ファミチョイ9タイトルの最新映像を収録!

ファミチョイタイトルの最新ゲーム映像を一挙に収録して、全国のゲーム販売店で放映するゲームファン要注目の大サービス、『ファミ通チョイスDVD』。ご存じのとおり第1弾は、ファミチョイタイトル13作品の映像を収録して、2004年10月中旬から全国約2000店舗でドドーンと放映! 約420店舗のGameTSUTAYAで無料レンタルも実施していただけに、注目の映像を堪能した人も多いんじゃないかな? そして、このDVDの第2弾が制作完了! 待望の『ファミ通チョイスDVD Vol.2』が完成したのだ。今回は2005年1月~3月に発売予定のファミチョイタイトル、9作品の最新映像を収録。2004年12月末~2005年1月頭にかけて、順次、全国のゲーム販売店で放映が開始されるぞ。とくに注目は、2005年1月27日発売予定の4作品。ビッグタイトルが揃って登場するだけに、どれを購入しようか迷っている人も多いはず。販売店に足を運んで、そのデキをチェックしてほしい。というわけで、『ファミ通チョイスDVD Vol.2』をお見逃しなく!!

## ファミ通チョイスDVD Vol.2 収録タイトル一覧

①サムライウエスタン 活劇侍道
プレイステーション2/スパイク/2005年1月1日発売予定

②モンスターハンターG
プレイステーション2/カプコン/2005年1月20日発売予定

③デジタル・デビル・サーガ ～アバタール・チューナー2～
プレイステーション2/アトラス/2005年1月27日発売予定

④ラジアータ ストーリーズ
プレイステーション2/スクウェア・エニックス/2005年1月27日発売予定

⑤Another Century's Episode (アナザーセンチュリーズエピソード)
プレイステーション2/バンプレスト/2005年1月27日発売予定

⑥バイオハザード4
ゲームキューブ/カプコン/2005年1月27日発売予定

⑦スーパーロボット大戦 オリジナルジェネレーション2
ゲームボーイアドバンス/バンプレスト/2005年2月3日発売予定

⑧デビル メイ クライ 3
プレイステーション2/カプコン/2005年2月17日発売予定

⑨ワイルドアームズ ザ フォースデトネイター
プレイステーション2/ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン/2005年3月発売予定

※数字順に各タイトルの映像が放映されます。

2004年 12|16 発売

## スーパーロボット大戦GC

ニンテンドーゲームキューブ GC 8センチ光ディスク
バンプレスト 8190円[税込]
アニメ・ロボット | シミュレーション・RPG
要15ブロック | 全年齢対象
プロデューサー:寺田貴信

戦略性がさらに広がり 戦いかたは千差万別!!




### 統括編集者:バサラ佐藤が語る

部位攻撃が導入されたことが最大のポイント。ただ敵を倒すだけでなく、強敵相手には腕を壊して反撃不能にしてから攻撃するなど、いろいろと戦略を練りつつプレイするべし! また、敵ユニットを捕獲できちゃうのもステキ。ザク部隊でソロモン攻略戦に挑むなんて遊びかたも可能だぞ!

### 今後の記事予定

週刊ファミ通1月14日号増刊では、小冊子にて35ページの大ボリュームで第1話から第25話まで徹底攻略!! また、2005年1月28日号より殿堂記事がスタートするぞ!!



←ダバ・マイロードが搭乗するエルガイムの攻撃が、オージェにヒット!! 腕を破壊しておけば、強敵の反撃も怖くなくなる。

2004年 12|28 発売予定

## グランツーリスモ4

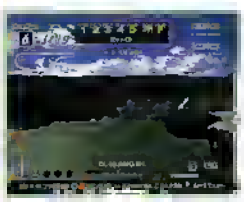
プレイステーション2 PS2 DVD-ROM
ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン 7665円[税込]
レース・自動車 | シミュレーター
要2500キロバイト以上 | 全年齢対象
GT FORCE Pro対応、GT FORCE対応、PlayStation BB Unit対応、PlayStation 2専用ネットワークアダプタ対応 開発:ポリフォニー・デジタル

## レース&カーライフシミュレーターの真骨頂!

### 統括編集者:後手青木プロが語る

ドライブゲームなら任せとけ! という人は、これまでと同じく楽しめるはず。ゲームのボリュームがかつてないほど膨大なので、やり応えは十分ありますね。それ以外の人や初心者は、新採用となった"Bスペックモード"をいかに使うかがカギ! 早くも週刊ファミ通1月14日号増刊から始まった、徹底攻略記事を参考にしていただきたい!





### プレイヤーの采配がレースを左右する!!

←コンピューターがクルマを操作する"Bスペックモード"では、必要なときに的確な指示を出すことが重要なポイントになるのだ。

### 今後の記事予定

週刊ファミ通1月14日号増刊から攻略記事がスタート。"若林自動車教習所"が誇る教官たちが、手取り足取り指導するぞ! ファミ通PS2でも同時に攻略を開始!!

## 続々登場!! ファミ通チョイスラインアップ

### そのほかのファミ通チョイス ラインアップ

| 発売日 | タイトル | 機種 | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 2005年1月1日発売予定 | サムライウエスタン 活劇侍道 | PS2 | スパイク | 7140円[税込] |
| 2005年1月20日発売予定 | モンスターハンターG | PS2 | カプコン | 4890円[税込] |
| 2005年1月27日発売予定 | デジタル・デビル・サーガ ～アバタール・チューナー2～ | PS2 | アトラス | 7329円[税込] |
| 2005年1月27日発売予定 | ラジアータ ストーリーズ | PS2 | スクウェア・エニックス | 8190円[税込] |
| 2005年1月27日発売予定 | Another Century's Episode (アナザーセンチュリーズエピソード) | PS2 | バンプレスト | 7329円[税込] |
| 2005年1月27日発売予定 | バイオハザード4 | GC | カプコン | 8190円[税込] |
| 2005年2月3日発売予定 | スーパーロボット大戦 オリジナルジェネレーション2 | GBA | バンプレスト | 6090円[税込] |
| 2005年2月17日発売予定 | デビル メイ クライ 3 | PS2 | カプコン | 6980円[税込] |
| 2005年2月24日発売予定 | 真・三國無双4 | PS2 | コーエー | 7140円[税込] |
| 2005年3月発売予定 | ワイルドアームズ ザ フォースデトネイター | PS2 | ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン | 価格未定 |
| 2005年4月14日発売予定 | 天外魔境III NAMIDA | PS2 | ハドソン | 7800円[税込]、限定版(デラックスパック) 14800円[税込] |
| 2005年春発売予定 | ドラッグ オン ドラグーン2 封印の紅、背徳の黒 | PS2 | スクウェア・エニックス | 価格未定 |
| 2005年春発売予定 | ファイナルファンタジーXII | PS2 | スクウェア・エニックス | 価格未定 |
| 2005年夏発売予定 | サクラ大戦V ～さらば愛しき人よ～ | PS2 | セガ | 価格未定 |
| 2005年発売予定 | 忍道 戒 | PS2 | スパイク | 価格未定 |
| 2005年発売予定 | ワンダと巨像 | PS2 | ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン | 価格未定 |
| 2005年発売予定 | GENJI (ゲンジ) | PS2 | ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン | 価格未定 |

### 新TOPICS 『サムライウエスタン』も攻略開始!

2005年1月1日に発売される『サムライウエスタン 活劇侍道』。このタイトルの攻略が、週刊ファミ通1月14日号増刊とファミ通PS2 1月14日号から早くもスタートしているぞ! さらに週刊ファミ通1月21日号でも、ステージ9～16までをフォロー。称号、武器、アクセサリーに加え、手配書、ハードモード、ラルフ武器の取得条件もバッチリ押さえた、至高の攻略記事を絶対に見逃すな!

PR

# X COMING SOON

締切りギリギリのほっかほかのXbox新着情報をお届け！

最近、すっかり寒くなって、外に出るのも億劫……なんて人は，家でゲームはいかが？　今回も、家に帰るのが楽しみになるホットなゲームの新着情報をお届け！

## デジモンワールドX

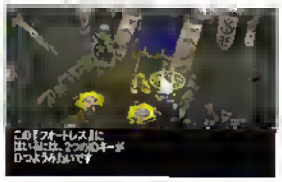
| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売日 | 2005年1月6日発売予定 | 価格 | 7140円［税込］ |
| 発売元 | バンダイ | 対象年齢 | 全年齢 |
| ジャンル | アクションRPG | その他 | —— |

仮想空間"デジタルワールド"の生命体デジタルモンスター、通称"デジモン"。アニメなどで人気の彼らが活躍するシリーズ最新作が登場。いままでのRPGにアクション要素を加味した本作では、ジャンプや溜め攻撃などの多彩なアクションを駆使してフィールドを駆け回ることができる。これにより，臨場感のある自由なバトルが可能になったぞ。



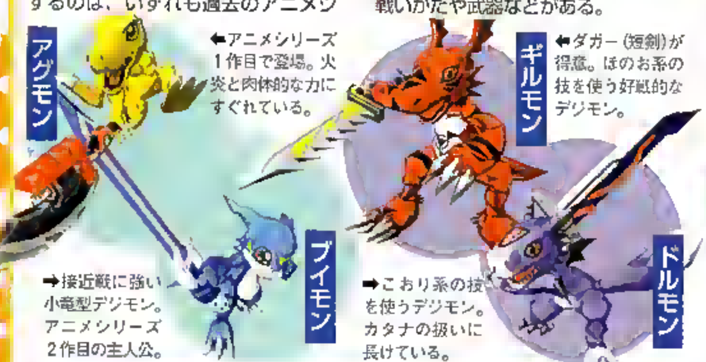
➡4人の同時プレイなら，敵デジモンたちを協力して倒すことも。

⬇冒険の舞台となる'外部サーバ'と呼ばれるフィールドには，デジモンの行く手を阻む仕掛けが盛りだくさんだ。




### 冒険に旅立つ4体のデジモンを紹介！

主人公は4体のデジモンたち！　プレイヤーはその中から1体を選択し，冒険を進めていくことになる。登場するのは，いずれも過去のアニメシリーズで活躍したおなじみのデジモンばかり。4体は，獣型や八虫類型などの種族にわかれ，それぞれ得意な戦いかたや武器などがある。



アグモン
⬅アニメシリーズ1作目で登場。火炎と肉体的な力にすぐれている。

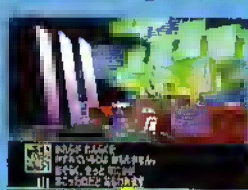
ギルモン
⬅ダガー（短剣）が得意。ほのお系の技を使う好戦的なデジモン。

ブイモン
➡接近戦に強い小竜型デジモン。アニメシリーズ2作目の主人公。

ドルモン
➡こおり系の技を使うデジモン。カタナの扱いに長けている。

### デジモン初のフルCG長編アニメ『DIGITAL MONSTER X-EVOLUTION』とリンク！

ゲームとリンクした世界観のフルCGアニメ「DIGITAL MONSTER X-EVOLUTION」が2005年1月3日午前7時よりフジテレビにて放送！　本作でもおなじみのドルモンが主人公となり，謎の軍団によるデジモン粛正計画に立ち向かうのだ！



⬆ゲームと同じ設定ながら，異なる角度から物語が描かれている。

人気のデジモンたちが集結！

### 育成・進化で自分だけのデジモンを作ろう！

「デジモン」シリーズでおなじみの育成・進化は今回も健在。バトルで経験値を積みレベルを上げていくと，進化に必要な'進化ワザ'を覚え、パワーアップが可能になる。また，何十種類もの技や武器を組み合わせれば，自分だけのデジモンを作れる。進化を極めた究極体も作れるかも？




⬆プレイヤーは，クエストと呼ばれるさまざまなミッションをクリアーし経験を積む。



⬅条件を満たすとデジラボがかり"で進化させることができる。

究極体、現る!?



⬆デジモンの最終進化形態と思われる究極体。この体から，どんな攻撃がくり出されるのか？

#### チップを装備して性能を強化！



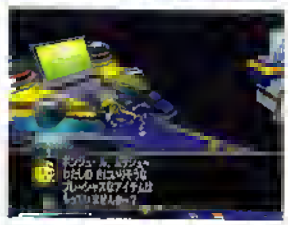
⬅チップは，装備したアイテムの性能を上げる効果を持っている。優先的に活用すべし！

### コレクション要素もバッチリ！

ついつい熱中してしまうのがコレクション要素。本作では，往年の『デジモン』ファンを楽しませてくれた，携帯ゲーム機のキーチェーンとカードダスが集められるぞ！　しかも、これらグッズは，デジモンを強くさせるアイテムと交換できるなど，お得な要素もあるのだ。

#### その1　キーチェーン携帯機でアイテムと交換！

フィールド内で入手できるキーチェーンは全部で9種類。集めたキーチェーンは，珍しいアイテムを捜しているという，ホーム・サーバのとあるキャラクターに渡すと，レアなアイテムと交換してくれるのだ。9種類揃えるといいことがある？



⬅集めているのは，プチゴージャス風な姿のデジモンだ。

#### その2　カードダスでパワーアップさせる！

カードダスを集めるには，フィールドで，ブースタというアイテムを手に入れよう。そこで，"カードがかり"へ行くと，ブースタ内のカードを確認できる。カードダスを集めておくと，デジモンを強化するアイテムが入手できるぞ！



➡コレクションしたものが役に立つなら集めがいもある!?

# X Schedule

## 新作ソフト発売スケジュール

スケジュールは2004年12月15日現在のものです

| 発売日 | タイトル | メーカー | ジャンル | 価格[税込] | 5.1ch | HDTV | Live | 推奨年齢 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **2005年1月発売のソフト** | | | | | | | | |
| 6日 | デジモンワールドX | バンダイ | アクションRPG | 7140円 | | | | 全 |
| 20日 | メック アサルト 2:ローンウルフ | マイクロソフト | アクション | 7140円 | ● | | ● | 12 |
| 27日 | キングダムアンダーファイアー~ザ・クルセイダーズ~ | ジャレコ | シミュレーション | 7140円 | ● | | ● | 15 |
| | OutRun2 | セガ | レース | 7140円 | ● | | ● | 全 |
| | ウルトラパズルボブル | タイトー | パズル | 5040円 | | | ● | 全 |
| | X-Men Legends Ⓦ | マイクロソフト | アクションRPG | 5040円 | ● | ● | | 15 |
| | Rocky:Legends Ⓦ | マイクロソフト | スポーツ | 5040円 | ● | ● | | 15 |
| **2005年2月発売のソフト** | | | | | | | | |
| 17日 | スター・ウォーズ リパブリック コマンド | エレクトロニック・アーツ | シミュレーション | 7140円 | ● | | ● | 未 |
| 24日 | ザ・キング・オブ・ファイターズ2002(仮題) | SNKプレイモア | 格闘アクション | 5040円 | | | ● | 未 |
| | メタルスラッグ4 | SNKプレイモア | アクション | 5040円 | | | ● | 未 |
| **2005年3月発売のソフト** | | | | | | | | |
| 10日 | トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3 ブラックアロー | ユービーアイソフト | アクション | 5040円 | ● | | ● | 未 |
| 17日 | Fable | マイクロソフト | RPG | 7140円 | ● | | | 18 |
| **2005年4月発売のソフト** | | | | | | | | |
| 7日 | トム・クランシーシリーズ スプリンターセル パンドラトゥモロー | ユービーアイソフト | アクション | 7140円 | ● | | ● | 未 |
| **今冬発売のソフト** | | | | | | | | |
| | スーパーモンキーボール デラックス | セガ | アクション | 価格未定 | | | | 未 |
| **2005年春発売のソフト** | | | | | | | | |
| | レッド・デッド・リボルバー | カプコン | アクション | 価格未定 | ● | | | 15 |
| **2005年発売のソフト** | | | | | | | | |
| 2005年 | スパイクアウト バトルストリート | セガ | アクション | 7140円 | ● | ● | ● | 未 |
| 2005年 | Unreal Championship 2:The Liandri Conflict | マイクロソフト | シューティング | 価格未定 | | | ● | 未 |
| 2005年 | Kameo:Elements of Power(仮題) | マイクロソフト | アドベンチャー | 価格未定 | ● | | | 未 |
| 2005年 | Conker:Live and Reloaded(仮題) | マイクロソフト | アクション | 価格未定 | | | ● | 未 |
| 2005年 | ジェイドエンパイア~翡翠の帝国~(仮題) | マイクロソフト | アクションRPG | 価格未定 | ● | | | 未 |
| 2005年 | Sudeki(仮題) | マイクロソフト | アクションRPG | 価格未定 | ● | ● | | 未 |
| 2005年 | Forza Motorsport | マイクロソフト | レース | 価格未定 | ● | ● | | 未 |
| **発売日未定のソフト** | | | | | | | | |
| | CAPCOM FIGHTING Jam | カプコン | 格闘アクション | 価格未定 | | | | 未 |
| | MASTER SLAVE | TAKUYO | アクションRPG | 価格未定 | | | | 未 |
| | RUNE BRID | TAKUYO | シミュレーションRPG | 価格未定 | | | | 未 |
| | DEAD OR ALIVE code:Cronus(仮題) | テクモ | 未定 | 価格未定 | | | | 未 |
| | 加奈~いもうと~(仮題) | パンサーソフトウエア | アドベンチャー | 7140円 | ● | ● | | 未 |
| | キッチンぱにっく~アイダホポテトの逆襲~ | パンサーソフトウエア | アクション | 7140円 | | | | 未 |
| | 戦場の出前持ち | マイクロソフト | アクション | 価格未定 | | | | 未 |
| | フィッシングライブ オンライン | マイクロソフト | スポーツ | 価格未定 | ● | | ● | 未 |

ⓌはXbox ワールドコレクションのタイトルです。

●色のゲームは今回初登場のタイトルです。●色のゲームは発売日や価格などに変更のあったタイトルです。

推奨年齢の 全 は全年齢対象，12 は12歳以上対象，15 は15歳以上対象，18 は18歳以上対象，未 はは未定を表しています。

## 編集後記

●いくつかのタイトルに関して，国内発売情報を小耳に挟んだ。まだ正式決定ではないが，そのおもしろさや人気は確かだけに，早く正式決定してくれないかな……。（ムネタツ）

●今年も光速で1年が終わります。で，今年のベスト1ソフトを発表。まぁダントツで「ファントムダスト」なんですけどね。いまからでも遅くないので，ぜひプレイしてみて！（加藤）

●最近はBあたりをウロウロしてます。しかし「DOAU」，「アウトラン2」，「ガングリフォンアラスト」，「Fable」と遊べるゲームが多すぎる。レッツゲットでGO！（ノリック）

●考えようによっては，毎月のソフト数が少ない＝良質なソフトを遊び込んでいけるベース環境，かと。ファミコン黎明期を思い出します。というわけで「Halo 2」三昧。よいお年を！（え）

●新婚友人夫婦が赤坂プリンスホテルに宿泊中ということでお部屋にお邪魔。高層階に綺麗なお部屋。今度はカワイイ娘ちゃんと来て，赤プリ娘ダイビングを決める！（意味不明）（山）

●知人の出産祝いを買いにトイザらスへ。ファンシー（？）な雰囲気。元気なお子様大集合。まるで馴染めず，逃げ帰ってきました。慣れないことするもんじゃないね。（いのふえ）

●この号が発売になるころ，友だちのKちゃんが誕生日を迎える。Kちゃん誕生日おめでとう！ そしてもうすぐ受験シーズン。受験生のみなさん，全力でがんばってね！（大塚英行）

●アイドルたちとフットサルを楽しみました。げへへ。ただし，激しく動くのは数年ぶり。考えに体がついていけず，足がもつれてコケルという貴重な体験をしました。（中目黒）

●今回もパチスロの話題。名機「タイムパーク」，「HANABI」などが年内に撤去されるらしい。業界の事情ということらしいのだが……。どちらも好きな台だっただけに残念っ！（新森）



ファミ通Xbox 2005年3月号は――

**2005年1月29日(土)発売**

「キングダムアンダーファイアー~ザ・クルセイダーズ~」など実力作がズラリ勢揃い！

予価630円[税込]

ファミ通XboxのHPはコチラ

**http://www.enterbrain.co.jp/xbox/**


## STAFF ON FAMITSU Xbox

ファミ通Xbox

| | |
|---|---|
| 発行人 | 浜村弘一 |
| 編集人 | 松本秀寿 |
| 編集長 | 松井宗達 |
| アートディレクター | 山本和幸 |
| 編集スタッフ | 加藤政樹／鈴木規園／遠藤論昭 |
| | 大塚英行／目黒晴／笠井正彦／新森雄大／福岡智秋／熊谷年哉／田口国之／古屋洋一 |
| 制作スタッフ | 井上圭司／長嶋信光／池田太郎 |
| フォトグラフ | St.Atom |
| 進行 | 川合昇／庄野香／藤田昇／釜下貴紀 |
| 編集協力 | 石井ぜんじ／井尻隆志／閏屋／書洲誠色 |
| | 斎藤かよこ／佐藤大作／佐和健治／鶴岡八幡／ディスカス／戸塚俊一 |
| | ハメコ，／古藤由紀美／松崎雄一郎／松本亮／丸谷健太／百瀬敬 |
| 制作協力 | MdNコーポレーション／風間新吾／北山貴代／クリエイティブ レイ（池田伊知郎） |
| | デザインファクトリー・IN（石橋孝太）／フリーウェイ（小牧哲弘） |
| | プラティパス（西田佳子、荻沢夏彦，小田原信晃）／山内大助／One or Eight |
| 広告営業 | 功刀秀樹／水本九州男／西川朋広／田原樹／安部寿一／梅山達夫 |
| | 高杉正人／森下和巳／高橋利恵／田山麻子／樋口尚子／梅田直久 |
| 雑誌営業 | 酒井朋昌／堂前秀隆／中村亘宏 |
| 制作課長 | 青木孝道 |
| マーケティング | 上床光信／国池隆司／塩沢彰 |
| 海外特派員 | みちよ・パティロ |





お便り、次号の特集に対する意見など、すべてのあて先は
〒154-8528
(株)エンタープレイン　ファミ通Xbox編集部「○○○」係

エックスプレゼント

# X PRESENT

## アンケートに答えてソフト&関連グッズをゲット!!

アンケートに答えるだけで、抽選で豪華賞品がゲットできる！ 今号も期待作を一挙にご提供します。

### 1 ゲームソフト「メックアサルト2：ローンウルフ」

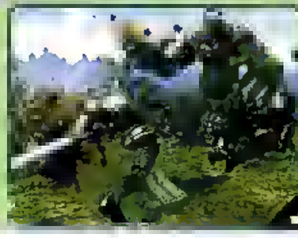


←3Dメカアクションの続編がついに登場。Live対戦に参戦しよう。

発売元：マイクロソフト
ジャンル：アクション

3名

### 2 ゲームソフト「キングダムアンダーファイア ～ザ・クルセイダーズ～」



←ファンタジー世界の住人たちが、大人数で闘いを展開する！

発売元：ジャレコ
ジャンル：シミュレーション

3名

### 3 ゲームソフト「ウルトラパズルボブル」



←パズルゲームの秀作がXboxに！ Liveでの対戦も可能な優れもの。

発売元：タイトー
ジャンル：パズル

3名

### 4 ゲームソフト「X-Men Legends」



←ミュータントヒーローたちを育てよ！ 異色のアクションRPGだ。

発売元：マイクロソフト
ジャンル：アクションRPG

3名

### 5 サウンドトラック「Halo 2」オリジナルサウンドトラック



←『Halo 2』のサウンドを21曲収録。日常すべてが『Halo』一色に！

提供：マイクロソフト

?名

## 応募方法

アンケートはがきに、住所、氏名などの必要事項、希望する賞品の番号をひとつだけ記入のうえお送りください。切手は不要です。なお、プレゼントの当選者は'05年2月28日(月)発売のファミ通Xbox '05年4月号にて発表させていただきます。

応募締切 **1月28日(金)** 当日消印有効

応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。

## アンケートはがきのきまり

アンケートはがきの表には、住所、氏名、電話番号、ファミ通Xboxに対するご意見やご要望などをご記入ください。はがきの裏には、Xboxで購入予定のソフトや、希望するプレゼントの番号などをご記入ください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の⊂⊃を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。⊂⊃からはみだしたり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、はがきが折れていても読み取れなくなる原因になりますので、ご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。

●マークシート記入例
良い例　悪い例

## 質問事項

1 今号のファミ通Xboxでよかった記事はどれですか？ 表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

2 逆に、今号のファミ通Xboxでつまらなかった記事はどれですか？ 表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

3 学年もしくは職業をひとつだけ選んでください。
1.小学4年生以下　2.小学5年生　3.小学6年生　4.中学1年生　5.中学2年生　6.中学3年生　7.高校1年生　8.高校2年生　9.高校3年生　10.浪人生　11.大学生　12.短大・専門学校生　13.会社員　14.自営業　15.主婦　16.フリーター　17.そのほか

4 あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか？ 答えはいくつあってもかまいません。
1.Xbox　2.スーパーファミコン　3.NINTENDO64　4.ニンテンドーゲームキューブ　5.プレイステーション　6.プレイステーション2　7.PS one　8.プレイステーション・ポータブル　9.セガサターン　10.ドリームキャスト　11.ゲームボーイ(カラー版含む)　12.ゲームボーイアドバンス　13.ゲームボーイアドバンスSP　14.ニンテンドーDS　15.ワンダースワン(カラー版含む)　16.NEOGEOポケット(カラー版含む)　17.パソコン

5 家庭におけるインターネットの通信環境を教えてください。
1.電話回線　2.ISDN　3.ADSL　4.ケーブルTV　5.光ファイバー　6.そのほか　7.家庭ではインターネットに接続していない

6 Xbox Liveをどの程度遊んでいますか？
1.毎日　2.週4～5日　3.週2～3日　4.週1日程度　5.月2～3日　6.ほとんど遊ばない　7.遊びたいけど通信環境が整っていない　8.遊びたいけどクレジットカードを持っていない　9.いずれ楽しむ予定　10.Xbox Liveには興味がない

7 Xboxで購入予定のソフトは何ですか？ 表2から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

8 いままで発売されているものの中で、あなたの好きなXboxタイトルを3作品教えてください。

9 Xboxでゲームを作ってほしいメーカーを教えてください。

10 プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

どうもありがとうございました。

※景品表示法公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

### 表1 今号の記事

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | ファミ通Xboxエクスプレス | 20 | 連載コラム：ブレイブゲーマーへの道 |
| 2 | New Game Cross Review | 21 | 攻略X：GUNGRIFFON Allied Strike |
| 3 | 緊急速報：トム・クランシーシリーズ スプリンターセル パンドラトゥモロー | 22 | 攻略X：ファントムダスト |
| 4 | 緊急速報：トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3 ブラックアロー | 23 | 攻略X：FATAL FRAME II Crimson Butterfly |
| 5 | 攻略大特集：Halo 2 | 24 | 攻略X：ヒットマン：コントラクト |
| 6 | 攻略大特集：METAL WOLF CHAOS | 25 | 攻略X：トゥルークライム：STREETS OF LA |
| 7 | 攻略大特集：DEAD OR ALIVE Ultimate | 26 | 攻略X：プリンクス2 バトル・オブ・タイム&スペース |
| 8 | 連載：Team NINJA FREAKS | 27 | 連載：プリンクス通信 |
| 9 | X SPECIAL：キングダムアンダーファイア ～ザ・クルセイダーズ～ | 28 | 連載：ワーコレGARAGE |
| 10 | X SPECIAL：Fable | 29 | 連載：海外ゲームMANIAX |
| 11 | X SPECIAL：OutRun 2 | 30 | 連載：Xbox Liveで使える英会話講座 |
| 12 | X SPECIAL：スパイクアウト バトルストリート | 31 | 連載：Xboxコミュニティーライフ |
| 13 | X SPECIAL：レッド・デッド・リボルバー | 32 | 連載：MY Xbox Game Life |
| 14 | X SPECIAL：メック アサルト2：ローンウルフ | 33 | 連載：編集長日記 |
| 15 | X SPECIAL：ウルトラパズルボブル | 34 | X COMING SOON |
| 16 | 読者コーナー：READER'S box | 35 | X Schedule |
| 17 | 連載コラム：「ファントムダスト」責日記 | 36 | X Present |
| 18 | 連載コラム：フランス発Xbox事情 | 37 | 付録：DEAD OR ALIVE Ultimate カレンダー2005 |
| 19 | 連載コラム：テレビゲーム研究報告 | | |

### 表2 購入予定ソフト

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | OutRun 2 | 16 | スパイクアウト バトルストリート |
| 2 | Unreal Championship 2：The Liandri Conflict | 17 | 戦場の出前持ち |
| 3 | ウルトラパズルボブル | 18 | デジモンワールドX |
| 4 | X-Men Legends | 19 | DEAD OR ALIVE code：Cronus(仮題) |
| 5 | 姐原～いもうと～(仮題) | 20 | トム・クランシーシリーズ スプリンターセル パンドラトゥモロー |
| 6 | CAPCOM FIGHTING Jam | 21 | トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3 ブラックアロー |
| 7 | Kameo：Elements of Power(仮題) | 22 | フィッシングライブ オンライン |
| 8 | キッチンぱにっく～アイダホポテトの逆襲～ | 23 | Fable |
| 9 | キングダムアンダーファイア～ザ・クルセイダーズ～ | 24 | Forza Motorsport |
| 10 | Conker：Live and Reloaded(仮題) | 25 | MASTER SLAVE |
| 11 | ザ・キング・オブ・ファイターズ2002(仮題) | 26 | メタルスラッグ4 |
| 12 | ジェイドエンパイア～翡翠の帝国～(仮題) | 27 | メック アサルト2：ローンウルフ |
| 13 | スーパーモンキーボール デラックス | 28 | RUNE BRID |
| 14 | スター・ウォーズ リパブリック コマンド | 29 | レッド・デッド・リボルバー |
| 15 | Sudeki(仮題) | 30 | Rocky：Legends |

## ファミ通Xbox 12月号 X Present 当選者発表

①ゲームソフト「アウトラン2」 岩手県/田村勝市　佐賀県/大塚正志　大分県/小野洋一
②ゲームソフト「ソニック メガコレクション プラス」 千葉県/川崎勝　神奈川県/小野一誠　愛知県/マイケル・ウェイザート
③ゲームソフト「ギルティギア イスカ」 千葉県/久保木隆裕　静岡県/遠藤博　鹿児島県/松崎聖也
④ゲームソフト「Mr.インクレディブル」 埼玉県/小山満明　埼玉県/小嶋凉弘　静岡県/岡本雅
⑤サウンドトラック「GTAヴァイスシティ」 東京都/朝倉大智　愛知県/霜村一輝　岡山県/三宅健太郎　ほか17名様（以上敬称略）



PlayStation 2
XBOX
暗殺者にルールは必要ない
契約に従い、ただ死をもたらすのみ
HITMAN
CONTRACTS
ヒットマン：コントラクト
CERO 18
NOW ON SALE!!
PlayStation 2版/Xbox版
特典
エンターブレイン責任編集
完全暗殺マニュアル
同梱
エンターブレイン責任編集「完全暗殺マニュアル」を製品に同梱!
これさえあれば、あなたもサイレントアサシンになれるかも?
PS2版、Xbox版共に5,800円(税込6,090円)
PC版 日本語版
[Windows® 98SE/2000/XP対応]
オープン価格
前作ヒットマン:サイレントアサシンも同梱!
成功報酬は総額100万円!
【ヒットマン:コントラクト】
やり込みコンテスト
応募締め切り迫る!!
2005年1月15日まで
その他特別賞もあり。賞金総額は100万円。
詳しくは、http://www.eidos.co.jp/まで
Hitman:Silent Assassin © IO Interactive 2004, Published By Eidos KK 2004. ©IO Interactive A/S 2004. Published by Eidos KK. Hitman:Contracts is a trademark of Eidos. Eidos and the Eidos logo are registered trademarks of the Eidos Group of companies. IO Interactive and the IO Interactive logo are trademarks of IO Interactive A/S. All rights reserved.
このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。
アイドス株式会社 http://www.eidos.co.jp
Io-Interactive
eidos

ファミ通Xbox

2005 FEB. 2月号

特別定価630円 本体600円




FAMITSU-Xbox
2005 FEB.2月号

enter brain


PRINTED IN JAPAN 凸版印刷
雑誌07885-02
4910078850253
00600